

Mil. g.

172

Ml. g. 172

172
Das Opiz'sche
Kriegsspiel,

ein

Beitrag zur Bildung künftiger
und

zur Unterhaltung selbst der erfahrensten
Taktiker.

Ausführlich beschrieben von dem Erfinder

Johann Ferdinand Opiz,

der k. auch k. k. böhm. Bankalgefälle Inspektor in Czaslau,
mehrerer Akademien und gelehrten Gesellschaften
wirklichen Mitgliede.

Herausgegeben von dessen Sohne

G. E. Opiz.

Mit Abbildungen und einer illum. Kupfertafel.

Halle,

Hendels Verlag. 1806.

172

Bayrische
Staatsbibliothek
München

G 85 / 1365

Vorbericht des Herausgebers.

Gegenwärtiger Aufsatz sollte bereits vor zwei Jahren dem Publikum im Druck übergeben werden, wenn nicht theils häusliche Verhältnisse des Verfassers, theils die bisherigen Zeitumstände dessen Herausgabe behindert hätten, und vielleicht wäre er bei den ungünstigen Verhältnissen meines Vaters, der durch sein Amt an einen Ort gebunden ist, wo er außer aller unmittelbaren Verbindung mit der literarischen Welt lebt, ganz in Vergessenheit liegen geblieben, wenn ich es nicht durch

mein wiederholtes und anhaltendes Anliegen dahin gebracht hätte, daß es mir endlich ganz zur freien Disposition übergeben worden wäre. Ich entschloß mich daher auf meinen Reisen, die ich als praktischer bildender Künstler gegenwärtig unternehme, eine Gelegenheit abzuwarten, wo ich dies Werkchen in Verlag bringen konnte. Diese Gelegenheit fand sich dann nun auch bei gegenwärtigem Herrn Verleger, und so erhält dann das Publikum hiermit die Beschreibung dieses Kriegsspiels, das auch gewiß neben den bereits erschienenen noch dessen Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen verdient; denn so sehr sich *Hellwig's* und *Venturinis* Kriegsspiele durch die originelle Erfindung, so wie in jeder andern Hinsicht, an sich empfehlen, so wird doch nichtsdestoweniger auch gegenwärtiges, das sich schon durch die durchaus beobachtete Analogie

logie mit der Natur des Gegenstandes, den es im Spiele nachahmen soll, sowol, als auch durch die leichte Fafslichkeit der Regeln empfiehlt, nicht allein darneben zu stehen verdienen, sondern auch aus eben diesen Gründen den doppelten Zweck, *Unterricht* und *Unterhaltung*, mehr als jedes andere bereits bekannte erfüllen; denn, wie gesagt, so sehr es die Billigkeit erfordert, beiden oben genannten Kriegsspielen Gerechtigkeit widerfahren zu lassen, so beruhet doch das eine zu sehr auf willkührlichen Regeln, die es einem Schachspiele zu ähnlich machen, das andere erfordert aber dafür zu verwickelte Berechnungen, die, so belehrend sie auch immer sind, doch dem Zwecke jedes Spiels, der Unterhaltung, zu sehr entgegenstehen. Gegenwärtiges Kriegsspiel aber kann füglich die Mitte zwischen den beiden obigen halten. Es ist in
allen

allen Theilen Nachahmung der Natur, und
 die Spieler sind dabei so wenig durch will-
 kührlich bestimmte Regeln eingeschränkt,
 daß sie, wofern ihnen wie in der Wirk-
 lichkeit des Krieges, das Glück günstig ist,
 alle Kriegsoperationen nach ihren eigenen
 willkührlich gewählten Plan ausführen kön-
 nen; die Regeln selbst aber, obwohl nach
 der Beschaffenheit dieses Spieles zahlreich,
 doch wegen der durchaus beobachteten
 Analogie mit der Wirklichkeit so faßlich,
 und dem Gedächtnisse so leicht einzuprä-
 gen, daß jeder, der nur einige oberfläch-
 liche taktische Kenntnisse, ja selbst nur eine
 reife Ueberlegung besitzt, sie sich gewiß
 nach einigemmal Spielen vollkommen eigen
 machen kann. Ueberhaupt wird es jeder-
 zeit sehr gut, und selbst zur Vermeidung
 jedes, in Spielen so oft und leicht sich er-
 eignenden Zwistes wegen, nothwendig
 seyn,

seyen: daß die Spieler sich bei dem wirklichen Spiele jedesmal ein Exemplar dieser Beschreibung zur Hand legen, aus dem sie mittelst des bequemen Registers leicht jede streitige Frage entscheiden können.

Mehr zur Empfehlung dieses Aufsatzes, als mir zukömmt, wird man aus dem statt einer Vorrede beigelegten Briefe, eines vermöge seines Standes kompetentern Richters, ersehen: so wie aus seinen im Verfolge dieses Briefes beigefügten Beschreibungen aus dem wirklichen Spiele nicht allein meine obigen Behauptungen bestätigt finden, sondern sich auch eine deutliche Idee von der genauen Nachahmung des wirklichen Krieges in diesem Spiele selbst machen können.

In dem Werke selbst erlaubte ich mir keine Veränderungen, und die etwanigen
Gedan

Gedanken, die mir bei der praktischen Kenntniß dieses Spieles noch theils als Erklärungen, theils als wesentliche Zusätze nothwendig schienen, habe ich blos als Anmerkungen unten beygefügt. In der Vorrede, so wie in dem Anhange, aber ließ ich dafür manches hinweg, das für die Leser selbst entweder kein Interesse haben konnte, oder für den gegenwärtigen Zeitpunkt der Herausgabe mir nicht mehr passend schien.

Im Juli 1806.

G. E. Opiz.

Vor-

V o r r e d e.

Auf mehrmaliges Zureden eines, auf die Erwerbung nützlicher Kenntnisse mit vielem Eifer sich verlegenden jungen Offiziers in dem K. K. Linien-Infanterieregimente, Baron Frehlich, Nro. 28., hatte ich vor zwei Jahren mich entschlossen, ein von mir erfundenes taktisches Brettspiel (das ich von jeher *mein Kriegsspiel* nannte), ausführlich zu beschreiben, und die zu diesem Spiele erforderlichen Regeln zu entwerfen. Sein Aufforderungsschreiben vom 5ten Juli 1803 lege ich hier statt der Vorrede bei. Es bestimmt den wahren Standort, aus welchem der Werth dieses Spieles am besten beurtheilt werden kann.

— — — — —
 — — — — —
 — — — „sondern der Zweck dieses
 „Schreibens ist, meine mehrmalige Auffor-
 „derung mit allem mir möglichen Nach-
 „drucke zu erneuern, und Sie, als einen
 „Mann, der nicht nur durch seine Amts-
 „geschäfte dem Staate, dem wir beide die-
 „nen, sondern auch durch seine gelehrten
 „Arbeiten ebendenselben und der literari-
 „schen Welt nützlich ist, zu ersuchen: durch
 „ein gewisses, der öffentlichen Bekanntma-
 „chung so sehr würdiges Werk Ihres hell-
 „sehenden, erfinderischen Geistes dem gro-
 „ssen Publikum, besonders dem militäri-
 „schen, ja bald (welche herrliche Bestim-
 „mung) Nutzen zu schaffen.“ —

„Sie merken wol nach diesem Prologe,
 „wohin mein Augenmerk gerichtet sey? —
 „Ja! eben auf jenen, nicht nur für mich,
 „sondern für jeden Krieger höchst in-
 „teressanten Gegenstand, um dessen öffent-
 „liche Bekanntmachung ich Sie gleichsam
 „unzäh-

„unzählige Male mündlich ersucht hatte, —
 „von dessen Nutzbarkeit und Wichtigkeit
 „ich Sie mehrmals hinlänglich (wie ich's
 „glaube.) überzeugt habe, — nemlich auf
 „Ihr vortreflich taktisches Bretspiel.“

„Ihre grössten Gründe und Einwen-
 „dungen, die Sie meinen Aufforderungen
 „entgegen zu stellen noch immer nicht auf-
 „hören, bestehen hauptsächlich in einem
 „Zweifel, den Sie hegen: ob nicht etwa
 „ein Ihrem Spiele änliches Werk
 „schon dem Publikum bekannt sey?
 „— Dieser Zweifel, vergeben Sie, ist wirk-
 „lich sehr leicht.“

„Um diesen Zweifel zu vernichten,
 „war es für mich, während meines Urlaubs
 „in Wien in den Monaten Januar und
 „Februar 1802, die angenehmste Pflicht, so-
 „wol bei verschiedenen Freunden der Kriegs-
 „kunst, als in einigen Buchhandlungen der
 „kaiserlichen Residenzstadt mit allem Fleisse
 „nachzufragen. Sie glaubten, in Joh.
 „Chri-

„Christian Ludw. Hellwigs Ver-
 „such eines aufs Schachspiel gebau-
 „ten taktischen Spieles, 2 Thle. Leip-
 „zig 1780 und 1782. gr. 8. eine Aenlich-
 „keit mit Ihrem Kriegsspiele zu finden, und
 „Ihr Wunsch vereinigt sich mit dem Meini-
 „gen, dies Hellwigssche Werk ken-
 „nen zu lernen. Ich suchte es daher nicht
 „nur auf der K. K. Hof- und der Wiener
 „Universitätsbibliothek, sondern auch in meh-
 „rern ansehnlichen Buchhandlungen Wiens,
 „fand es aber nirgends.“ —

„Statt, durch einen gewissen literari-
 „schen Ehrgeiz angefacht, sich zu freuen,
 „dass jenes Werk in Wien so unbekannt sey,
 „bedauerten Sie es vielmehr in unserm da-
 „maligen Briefwechsel, keine Rezension der-
 „selben von mir erhalten zu können.“

„Ja! wenn auch Hellwigs Spiel
 „sich in den meisten Bücherschränken be-
 „fände, und sogar allgemein gespielt würde,
 „so würde ich deswegen doch noch keinen
 „hin-

„hinreichenden Grund einsehen, warum nicht
 „auch Ihr Spiel dem Publikum vorgelegt
 „werden könnte, zumal wenn in Erwägung
 „gezogen wird: dass schon das Titel-
 „blatt des Hellwigschen Werks
 „auf etwas zeigt, das von Ihrem Spiele sehr
 „verschieden ist. Hellwigs Spiel ist ein
 „auf das Schachspiel gebauetes,
 „vielleicht auch auf einem grössern Schach-
 „brette zu spielendes, taktisches Spiel. Das
 „Ihrige hat ganz und gar keine Aenlich-
 „keit mit einem Schachspiele, so wie auch
 „Ihr Spielbret ganz und gar keine Aen-
 „lichkeit mit einem Schachbrette hat. —

„Ihr Spielbret besteht aus einem
 „willkürlich gemählten, mit Wäl-
 „dern, Flüssen, Seen, Teichen, Bergen
 „von verschiedenen Höhen und Taluts, Fe-
 „stungen, Städten, Dörfern, Defilées, Ra-
 „vins etc. besetzten, verschiedentlich gemal-
 „ten und in Quadrate abgetheilten Ter-
 „rain, auf dem man seine Truppen, die
 „in Bataillons und Cavalleriedivisionen abge-
 „theilt

„theilt sind, nebst den übrigen Figuren, da-
 „durch so manche andere, wesentlich zu ei-
 „ner Armee gehörigen Dinge, dargestellt
 „werden, nach seinem eigenen Gut-
 „dünken postirt, und mit denen man
 „nach bestimmten, der taktischen Methode
 „ganz angemessenen, Regeln zu agiren, die
 „Freiheit hat. Die Evolutions und die Wir-
 „kung des Feuers sind verhältnißmässig un-
 „ter den Truppen bestimmt. Beinahe alle
 „nur mögliche, in den Kriegsoperationen
 „vorkommenden Gegenstände, so wie die
 „sich ereignen mögenden Fälle und Hinder-
 „nisse kommen hier vor. Es wird harçelirt,
 „es werden Scharmützel und Schlachten ge-
 „liefert, Kastele und Festungen belagert,
 „selbst Konventionen geschlossen, ja ganze
 „Feldzüge gemacht.“ —

„Welcher Unterschied! welcher un-
 „gleich wichtigerer, weit überwiegender Vor-
 „theil im Vergleiche mit dem Schach-
 „spiele! — welches zwar den Geist im
 „Nachdenken ungemein übt, aber keineswe-

ges

„ges den Soldaten, die mancherlei oft un-
 „glaublichen Hindernisse einer Operation
 „kennen lehrt. „ —

„In Ihrem Spiele hat man nicht
 „allein auf die Position und die Bewegungen
 „der Truppen seine Aufmerksamkeit zu rich-
 „ten, sondern man muß auf ungleich meh-
 „rere Züge, als es im eigentlichen Schach-
 „spiele nöthig ist, die Bewegungen sowol
 „der eigenen als der gegenseitigen Truppen,
 „Artillerie, Pontons, Magazine etc. berechnen,
 „denn auch hier haben die Magazine Ein-
 „fluß auf die Operationen, weil in einer
 „gewissen bestimmten Entfernung von densel-
 „ben die Desertion eintreten kann. — Was
 „aber Ihrem Spiele die grösste Aenlichkeit
 „mit einer Kriegsoperation giebt, ist dieses:
 „dass der Ausschlag der Dispositionen der
 „Spielenden nicht immer nach ihrem Willen,
 „sondern oft nach dem minder günstigen Zu-
 „falle der Würfelwürfe ausfällt. —
 „Diese Eigenthümlichkeit Ihres Spie-
 „les ist ein vorzüglich herrlicher Original-
 „nal.

„nalgedanke, der, auf die wirklich
 „zweckmässige Weise, Ihrem Spiele einen
 „gewissen Grad von Vollkommenheit ver-
 „schafft. — Auch im wirklichen Kriege ist
 „es ja so. Nicht immer wird ein Coup nach
 „den Dispositionen selbst des erfahrensten und
 „kühnsten Feldherrn ausgeführt, sondern die
 „Wirkung des beiderseitigen Feuers und an-
 „dere tausendfältige Zufälle geben jenen Dis-
 „positionen oft einen schiefen oder gar einen
 „unglücklichen Ausschlag.“

„Sie erinnern sich wol noch, dass Sie
 „in unserm vorletzten Spiele eines meiner im
 „Gebirge liegenden Kastele ziemlich lange
 „vergebens belagerten, weil Sie (da Ihnen
 „die Würfel ungünstig waren) weder die
 „Proviant- noch Munitionsvorräthe dieses
 „Kastells vernichten, folglich auch mit Ihrem
 „rechten Flügel, welcher stärker als mein
 „linker war, unmöglich, ohne die äusserste
 „Gefahr, vorrücken konnten; denn ich
 „brauchte meine Hauptforce im Centrum
 „und auf dem rechten Flügel, um mit dem
 „letztern

„letztern über den Strom zu setzen, Ihre in
 „der Ebene liegende Festung von der Ge-
 „birgsseite in den Rücken zu nehmen, und
 „alsdann eben diesen Flügel mit dem auf
 „der Plaine vorrückenden Centrum zu ver-
 „einigen, hiernach aber mit einem Theile
 „der vereinigten Truppen Ihre Festung zu
 „belagern, deren Eroberung mich zu einem
 „Meister von 3 Viertheilen des Bretes ge-
 „macht hätte. — Unglücklicherweise fiel
 „endlich gleichwol der Würfelwurf bei
 „der Belagerung meines Kastells auf die Ver-
 „nichtung des Proviantvorrathes. Das Ka-
 „stell wurde hierauf noch einmal aufgefor-
 „dert, der Würfelwurf bejahete die Auf-
 „forderung, und nun fiel mein Kastell in
 „Ihre Hände. Dieser Unfall bewog mich,
 „meinen obnebin schwächern linken Flügel
 „unter die Kanonen meiner Wasserfestung
 „zurückzuziehen, und ihn dadurch so lange
 „zu decken, bis ich vom Centrum eine Ver-
 „stärkung an Truppen, theils zu Wasser auf
 „Schiffen, theils zu Lande, herbeischaffen
 „konnte, um das zurückgezogene Korps, ja
 B selbst

„selbst die Festung zu retten, und das jen-
 „seitige Ufer zu behaupten.“ —

„Durch die Wegnahme jenes Kastells
 „erlitt den größten Verlust mein im Gebirge
 „(das sich zwischen Ihrem Centrum und Ih-
 „rem rechten Flügel befand) vorwärts ste-
 „hendes Observationskorps, das aus 2 leich-
 „ten und 5 Füselierbataillons, dann aus 2
 „Kavalleriedivisionen bestand. Da dieses
 „Korps nur einen einzigen Pass zum Rück-
 „zuge offen hatte, die beiderseits sich erhe-
 „benden Berge unersteiglich, auch hin und
 „her mit Ihren Truppen besetzt waren,
 „folgliche mein Korps nicht en front noch
 „in mehrern Kolonnen, sondern nur in einer
 „Kolonne durch die Defiléen marschiren
 „konnte, so geschah es, dass 3 Bataillons
 „und 1 Kavalleriedivision, welche die Ar-
 „rieregarde machte, in die Gefangenschaft
 „geriethen. Die übrigen Truppen des Korps
 „erlitten einen so ansehnlichen Verlust, dass
 „ich sie zur Erholung und Ergänzung zu-
 „rückziehen musste. — Ich habe zwar mehr-
 „mals

„mals versucht, die steilen Anhöhen, die
 „mein Korps umgaben, zu erklettern, aber
 „meistens waren die Würfel mir entgegen.
 „Nur bei einem und dem andern Bataillon
 „fiel in Absicht auf das Erklettern der
 „Würfelwurf zuweilen bejahend aus.
 „Diese allein hinauf zu postiren, durfte ich
 „nicht wagen.“ —

„Sie spielten bei diesem Vorfalle wahr-
 „lich einen Meisterstreich, indem Sie Sci-
 „pio's Wahlspruche folgten: Man sollte
 „seinen Feinden eine goldne Brü-
 „cke bauen, um ihre Flucht zu er-
 „leichtern; — nemlich dadurch, dass
 „Sie den mir einzig offengebliebenen Pass
 „nicht versperrten. — Die Furcht selbst
 „ergreift die Waffen, wenn alle Hoffnung
 „verschwunden ist. Weiss man, dass man
 „ohne Rettung verloren ist, dann geräth
 „man in Verzweiflung, diese erzeugt den
 „tollkühnsten Muth. So hätten auch meine
 „Truppen, selbst unter dem heftigsten,
 „wirksamsten Feuer so lange die Berge zu

„klettern gesucht, bis der Wurf der Wür-
 „fel günstig für sie ausgefallen wäre. Als-
 „dann aber wäre auch ein ansehnlicher Theil
 „Ihrer Armee (im Centrum), dessen Stärke
 „ohnehin nur in der Position, nicht aber in
 „der Anzahl der Truppen bestand, wahr-
 „scheinlich gefangen worden.“ —

„Folard, der den Polyb übersetzt
 „hat, sagt: Unter allen Kriegen ist
 „keiner beschwerlicher und listi-
 „ger, und zu gleicher Zeit auch
 „gefährlicher, als der Krieg in den
 „hohen Gebirgen etc. — Den Beweis
 „dieses Satzes bietet selbst Ihr Kriegsspiel
 „dar, wie es aus dem obigen Beispiele zu
 „ersehen ist.“

„Sie werden sich ohne Zweifel noch
 „eines andern Falles erinnern, welcher den
 „nemlichen Satz beweiset. In unserm drit-
 „ten Spiele rückte ich mit meinem linken
 „Flügel in ein hohes Gebirge vor, um Ih-
 „nen theils in die Flanke, theils mit einem
 „Corps

„Corps volant in den Rücken zu fallen,
 „vergass aber einen Pass, welcher nur aus
 „einem Quadrate bestand, zu besetzen. Die
 „Folge dieser Vernachlässigung war, dass
 „ich einen äusserst beschwerlichen Rückzug
 „hatte, der um so gefährlicher war, als
 „ich dabei auch einen Fluss in der Ebene
 „passiren musste. Zum Glück hatte ich
 „aber schon bevor einen Theil meiner Pon-
 „tons zur Vorsicht dahin beordert..“

„Ich könnte noch einige ähnliche Rela-
 „tionen hier anbringen, und mittelst dersel-
 „ben die evidentesten Beweise führen, dass
 „Ihr Spiel einen wahren Kriegs-
 „schauplatz vorstelle, so wie ich Sie
 „beinahe jedesmal, nach geendetem Spiele,
 „auf wirklich sich ereignete mir bekannte
 „Kriegsbegebenheiten aufmerksam machte,
 „indem ich Ihnen Fälle von einigen Affairen
 „im letzten Kriege in Italien, denen ich beige-
 „wohnt habe, erzählte, welche mit den in Ih-
 „rem Spiele vorgekommenen Fällen eine grosse
 „Äenlichkeit hatten. Nicht wahr? in un-
 „serm vorletzten Spiele lockte ich Sie aus
 „Ihren

„Ihren durch Berge, Thäler, Ravins und
 „Wälder verwahrten Gegenden in die Ebene.
 „Schon rückte die Avantgarde und ein Theil
 „Ihrer Armee hervor. Ich that hier auf
 „dem Brete eben das, was dort der unsterb-
 „liche Held und Anführer der österreich-
 „schen Heere gethan hatte, indem er die
 „Franzosen aus den Gebirgen auf die Plai-
 „ne von Novi herauslockte, worauf die
 „siegreiche, ruhmvolle, mit so vielen Vor-
 „theilen verbundene Schlacht bei Novi
 „am 15. August 1799 vorgefallen war. Sie
 „merkten aber mein Vorhaben (mit meiner
 „überlegenen Armee Sie anzugreifen), und
 „zogen sich noch zeitlich in Ihre vortheil-
 „hafte Position wieder zurück. Dadurch
 „ward mein Plan vereitelt.

„Dadurch, dass man bei Ihrem Spiele
 „das Vertrauen nicht immer in seine Kennt-
 „nisse, in seine Erfahrung und Uner-
 „schrockenheit *) setzen darf, sondern
 „öfters

*) Stutzen Sie ja nicht über den Ausdruck: Uner-
 schrockenheit. Auch sie ist bei unserm Spiele nö-
 thig;

„sondern öfters seine Unternehmungen den
 „Zufällen überlassen muss, lernt man auch
 „die so schnell abwechselnden unvorhergese-
 „henen Tücke des Kriegsglückes
 „kennen, wird in seinen Unternehmungen
 „behutsamer, berechnet jede mögliche Be-
 „wegung, und bildet sich nach und nach,
 „mit guten militärischen Büchern an der
 „Hand, spielend sogar zu einem kleinen
 „Taktiker, der mit der Zeit auf der
 „grossen Schaubühne des Mars nicht nur
 „alle Vorfälle und Begebenheiten leichter be-
 „greifen, — sondern selbst zu kleinern Un-
 „ternehmungen wird schreiten können. —
 „Ich versichere Sie, dass manche mir sonst
 „dunkel vorgekommene Idee sich mir auf Ih-
 „rem Brete deutlich entwickelt habe., —

„Ist

thig; denn jeder Spieler besitzt Ehrgeiz, wünscht im-
 mer seinerseits den besten Ausschlag. Da er aber,
 um seine Pläne auszuführen, wirklich alle seine Gei-
 steskräfte anstrengen muss, und dennoch nicht immer
 versichert seyn kann, ob er bei aller seiner Vorsicht
 seinen Zweck erreichen werde, so muss er oft seine Fi-
 guren mancherley Gefahren aussetzen, ja sogar densel-
 ben muthig entgegen gehen.

„Ist dies nicht Unerfrohen-
 „heit? — Dieses vortrefliche den Geist so
 „sehr beschäftigende, und zugleich eine sehr
 „angenehme Unterhaltung verschaffen mö-
 „gende Kriegsspiel wird gewiss nicht nur
 „den Zöglingen in Militärakade-
 „mien, und den Offiziers in der Ar-
 „mee zu einer zweckmässig grössern Aus-
 „bildung, sondern selbst den in allen
 „Theilen der Kriegskunst Kennt-
 „niss besitzenden Offiziers und
 „Generals zu einer sehr angenehmen Un-
 „terhaltung dienen. — Den militäri-
 „schen Pädagogen schafft es eine grosse
 „Erleichterung, ihre den Zöglingen theore-
 „tisch vorgetragenen Grundsätze, Regeln
 „und Gegenstände verständlich zu machen,
 „indem sie ihnen alles, gleichsam prak-
 „tisch ausgeführt und versinnlicht,
 „zeigen und beweisen können, wodurch die
 „Ideen auf eine nicht nur sehr leichte, son-
 „dern auch sehr angenehme Art sich nach
 „und nach unumgänglich (selbst schon beim
 „Jüng-

„Jünglinge und Knaben) entwickeln müssen.“ —

„Auch in dem Studium der Kriegsgeschichte ist dieses Spiel ein grosses Hilfsmittel, die Hauptbegebenheiten sich fasslicher vorstellen zu können. Nachdem man einen jeden willkührlichen Landschafts Brouillon bei Ihrem Spiele als Terrain wählen kann, so kann man dazu auch wahre Situationen verwenden, so wie ich selbst jetzt Willens bin, den Terrain von Mantua und Peschiera am Lago di Garda längs dem Mincio, dann eine andere Situation des bekannten blutigen Schauplatzes zwischen Tortona, Alessandria, Bosco und Novi bis Savalle zu entwerfen. Ein Lehrer der Kriegskunst kann mehrere Breiter von verschiedenen in ihrer Bildung wesentlich von einander abweichenden Gegenden besitzen, und sich derselben den
„man

„mancherley Zwecken seines Unterrichts ge-
 „mäss bedienen.“

„Nun, edler Freund! hier haben Sie
 mein Urtheil über Ihr vortrefliches Kriegs-
 „spiel. Ich glaube, Sie nach meinen ob-
 „schon schwachen Einsichten gleichwol von
 „desselben Nutzbarkeit und Wichtig-
 „keit hinlänglich überzeugt zu haben. Ich
 „wiederhole daher meine Aufmunterungen,
 „meine feurige Aufforderung, die ausführ-
 „liche Beschreibung dieses Spieles nebst den
 „detaillirten Regeln desselben, und den dazu
 „gehörigen mancherley Zeichnungen und
 „Rissen als Beitrag zur Bildung der
 „Zöglinge in Militärakademien
 „und Instituten, — zu einer geist-
 „reichen Unterhaltung der wirk-
 „lichen Vaterlandsvertheidiger, —
 „so wie zum allgemeinen Besten, —
 „der Presse ja bald zu übergeben.“

„Jeder Fremde und Bekannte, der
 „bisher dieses Spiel zu sehen Gelegenheit
 „hatte,

„hatte, äusserte ja den Wunsch, dass es
 „allgemein bekannt würde. Eben diesen
 „Wunsch äusserten meine Herren [Stabs-,
 „auch andere Herren Offiziers, als ich ih-
 „nen eine obgleich nur skizzirte Schilderung
 „von diesem Spiele machte.“

„Nehmen Sie etwa darum Anstand,
 „die Beschreibung Ihres Spieles der Presse
 „zu übergeben, weil vielleicht ja gleichwol
 „ein uns unbekanntes dem Ihrigen ähnliches
 „Spiel irgendwo, wer weiss, wenn? her-
 „ausgegeben worden seyn mag? — Dann
 „antworte ich: der Fall ist beinahe nicht
 „denkbar, dass zwei Originalwerke einan-
 „der ganz ähnlich seyn sollten. Auch ist
 „ein dem Ihrigen ganz ähnliches Werk ge-
 „wiss viel zu wichtig, als dass es nicht be-
 „kannter geworden wäre. Meine Nach-
 „forschungen in Wien sind mir Bürge
 „dafür, dass noch bisher keines dem Ihrigen
 „ähnliches Werk dem Publikum bekannt
 „geworden seyn möge.“

„Zau-

„Zaudern Sie noch länger, und thei-
 „len Sie vielleicht gar nach Ihrer Gewohn-
 „heit Ihre Gedanken einem oder dem andern
 „Ihrer Korrespondenten mit, dann kann wol
 „endlich ein Ihrem Spiele ganz änliches
 „Spiel im Buchhandel erscheinen, so wie es
 „mit einem Ihrer Werke, der geheimen
 „Polizeischrift, geschah, welche als
 „eine Erfindung des französischen
 „Staatsministers, Grafen v. Ver-
 „gennes, der Welt vorgelegt ward, und
 „im Jahr 1793 zu Eisenach im Drucke
 „erschien, wodurch Sie in einen Federkrieg
 „verflochten wurden, um Ihre Rechtsan-
 „sprüche auf die Ehre der Erfindung gel-
 „tend zu machen, welche Sie auch, und
 „zwar auf eine befriedigende Art, im
 „Reichsanzeiger vollkommen behauptete-
 „ten, indem dort der vollkommenste Beweis
 „geführt ward, dass jene geheime Polizei-
 „schrift durchaus Ihre eigene Erfindung, so-
 „gar Ihr eigener, 10 Jahre vorher einem Ih-
 „rer Freunde mitgetheilte Aufsatz war.“ —

„Jetzt

„Jetzt kenne ich nur noch ein Hin-
 „derniss, nemlich Ihre vollständige li-
 „terarische Chronik von Böhmen,
 „mit der Sie sich so fleissig bei Ihrer weni-
 „gen Musse beschäftigen. Da Sie aber erst
 „den VI. Band dieses Werkes zu Stande ge-
 „bracht haben, das wol aus mehr als XII
 „Bänden bestehen wird, ich aber meinen
 „Eifer und Wunsch zum Wohle des All-
 „gemeinen nicht hemmen lassen kann, folg-
 „lich noch bevor, wie Sie wollen, die Been-
 „digung dieses Ihres herrlichen litterarischen
 „Werkes abzuwarten viel zu wenig Geduld
 „habe, so fordere ich Sie nochmals feier-
 „lichst auf: Ihr vortrefliches taktisches Bret-
 „spiel nicht länger dem Publikum vorzuent-
 „halten. Gewiss! ich werde nicht ruhen,
 „sondern Sie mit dieser bittlichen Aufforde-
 „rung zu belästigen fortfahren, zugleich
 „aber stets mit vollkommener Verehrung
 „bleiben Ihr „ u. s. w.

L. v. P.

Ich

Ich wünsche nun nichts mehr, als daß das Publikum, namentlich *die militärische Welt*, gegenwärtigen Aufsatz eben so aufnehme, als das Spiel selbst sich bisher den Beifall eines jeden Militaristen, der es bei mir zu sehen und sich einen hinreichenden Begriff davon zu machen Gelegenheit hatte, erworben hat: dann würde ich in dieser günstigen Aufnahme hinlänglichen Ersatz für die Aufopferung der wenigen Musse finden, die ich, als ein Mann, dem ein wichtiger ihn sehr beschäftigender Staatsdienst anvertrauet ist, solchen Arbeiten zu widmen im Stande bin. Czaslau im August 1803.

J. F. Opiz.

Inhalt.

I n h a l t.

1. Erfindung.	- - - - -	Seite 41.
2. Das Nützliche dieses Spieles.	- - - - -	— 42.
3. Unterschied vom Schachspiele.	- - - - -	— 43.
4. Terrain, oder eigentliche Gestalt des Spielbretes.	- - - - -	— 43.
5. Wirkliche verjüngte Darstellung eines solchen Spielbretes.	- - - - -	— 44.
6. Hauptabtheilung des Spielbretes.	- - - - -	— 46.
7. Wie das Spielbret zu stellen.	- - - - -	— 46.
8. Veränderung der Spielbreiter und ihrer Gröfse.	- - - - -	— 47.
9. Berge und Gewässer.	- - - - -	— 50.

Von den Figuren.

10. Allgemeine Beschreibung ihrer Bildung.	Seite 51.
11. Farbe der Figuren. - - -	— 53.
12. Eigentliche Gestalt der schlagenden Mannschaft. - - -	— 53.
13. Gestalt der übrigen Figuren. - -	— 56.
14. Materie, aus der die Figuren gebildet werden.	— 58.
15. Anzahl der Figuren. - - -	— 58.
16. Allgemeine Norm für den Gang der Figuren.	— 61.
17. Gang aus den Winkeln. - - -	— 62.
18. Gang der Schiffbrücken zu Wasser. - -	— 62.
19. Unbewegliche Figuren. - - -	— 63.
20. In welcher Entfernung geschlagen werde.	— 63.
21. Wirksamkeit der Generale. - - -	— 65.
22. Wo die Kavallerie nicht schlagen kann.	— 65.
23. Wenn doppeltes Feuer noch Statt habe.	— 66.

24. Das Feuern über Figuren und Höhen. Seite 66.
 25. Das Feuern nach, von und auf dem Gebirge. — 67.
 26. Noch etwas vom Gange der Figuren. — 69.
-

Vom Spiele selbst.

27. Das erste Stellen der Figuren. — 70.
 28. Die erste Bewegung der Armee. — 72.
 29. Der erste Schlag und Gegenschlag. — 72.
 30. Die erste Bewegung des Gegentheils. — 73.
 31. Wie Zug, Schlag und Gegenschlag auf ein-
 ander folgen. — 73.
 32. Tabellen, aus denen die jedesmalige Stärke
 der Truppen zu ersehen ist. — 74.
 33. Vom Truppenverluste und Würfelwürfe. — 76.
 34. Die Gefangennehmung der Truppen. — 76.
 35. Das Ja und Nein der Würfel. — 78.

36. Wie man die Anzahl der einzelnenweise Gefangenen erfahre. - - - Seite 78.
37. Wenn die Truppen sich nicht gefangen geben wollen, was dann geschehe. - - - 78.
38. Desertion wegen der Entfernung von Magazinen. - - - 79.
39. Wenn die Desertion auch noch stattfindet. - 79.
40. Wenn Artillerie- oder Infanteriefeuer einen General erreicht. - - - 80.
41. Wenn Generale gefangen werden. - - 81.
42. Das Feuern nach Wäldern, Dörfern und offenen Städten. - - - 82.
43. Wenn Kavallerie in Wäldern, Dörfern, Städten und im Wasser schlagen kann, - - 83.
44. Das Klettern über steile Berge. - - 84.
45. Die Verstärkung der geschwächten Armeen. - 85.
46. Rekonvalescenten. - - - 85.
47. Rekruten. - - - 86.
48. Das Ranzioniren der Gefangenen. - - 87.

49. Die Wegnahme der Artillerie. - Seite 89.
50. Die Wegnahme oder Vertilgung der Magazine. — 91.
51. Die Wegnahme der Pontons. — 92.
52. Regel für das Ziehen und Schlagen. — 93.
53. Wie ein Spiel ausgesetzt oder geendigt wird. — 94.
54. Vom Rande des Spielbretes. — 96.
-

Von Festungen und Zitadellen.

55. Wesentliche Beschaffenheit derselben. — 96.
56. Die Vertilgung der Munitions- und Proviantvorräthe in Festungen. — 97.
57. Vom Stürmen. — 98.
58. Von Ausfällen. — 100.
59. Die Vertilgung der Munitions- und Proviantvorräthe in Zitadellen. — 100.
-

Noch mancherlei sehr wesentliche Regeln.

- | | |
|--|------------|
| 60. Von der beweglichen Artillerie. | Seite 102. |
| 61. Wenn der eine Theil keinen General mehr
hat. | — 103. |
| 62. Das Feuern der Artillerie nach steilen Ge-
birgen. | — 104. |
| 63. Das Feuern der Artillerie von Anhöhen
herab. - - - - - | — 107. |
| 64. Bergnorm. - - - - - | — 108. |
| 65. Die kubische Darstellung der Berge. - - - - - | — 112. |
| 66. Der Gebirgsgang. - - - - - | — 112. |
| 67. Besatzungstruppen. - - - - - | — 114. |
| 68. Generale schlagen nicht. - - - - - | — 114. |
| 69. Gebrauch der Artillerie bei Belagerungen. - - - - - | — 115. |
| 70. Das Zusammenschießen der Schiffe. - - - - - | — 116. |
| 71. Wenn Truppenfiguren der Schwäche wegen
nicht mehr schlagen. | — 117. |

72. Was

72. Was mit den gefangenen Truppenfiguren und
der weggenommenen Artillerie geschehe. Seite 118.

73. Was mit eingeschlossenen Figuren geschehe. — 119.

74. Artillerie, zu weit von eigenen Truppen ent-
fernt. — 120.

75. Von Bombenwürfen nach Wäldern, Dörfern
und offenen Orten. — 120.

76. Wirkung des Feuerns nach Truppen in Wäl-
dern, Dörfern und offenen Orten. — 120.

77. Wirkung des Feuerns gegen Truppen hinter
Feldschanzen. — 121.

78. Vom Gebrauche der Pallisaden und Feld-
schanzen. — 121.

79. Der durch das Artilleriefeuer bewirkte Verlust
der Besatzungstruppen. — 123.

80. Wenn Kastele und Festungswerke mit Feld-
truppen besetzt sind. — 123.

81. Sterblichkeit in Kastellen und Festungen. — 124.

82. Desertion der Garnisonstruppen aus Kastellen
und Festungen. — 125.

83. Deser-

83. Desertion und Sterblichkeit der Feldtruppen in Kastellen und Festungen.	- - -	Seite 126.
84. Ueber welche Höhe aus Mörfern gefeuert wer- den könne.	- - - - -	127.
85. Hohle Wege, Defiléen, Ravins und der- gleichen.	- - - - -	127.
86. Das Feuern von und nach dem Wasser.	- - -	128.
87. Wenn Generale auf ihre Truppen nicht wir- ken.	- - - - -	128.
88. Geschwächte Truppenfiguren schlagen min- der.	- - - - -	129.
89. Noch etwas vom Feuer der Infanterie.	- - -	131.
90. Noch etwas vom Feuer der Artillerie.	- - -	132.
Nachschrift.	- - - - -	133

e m a

ke der Tr

zur

A
a v a l l e r p p e n

g o n e r.

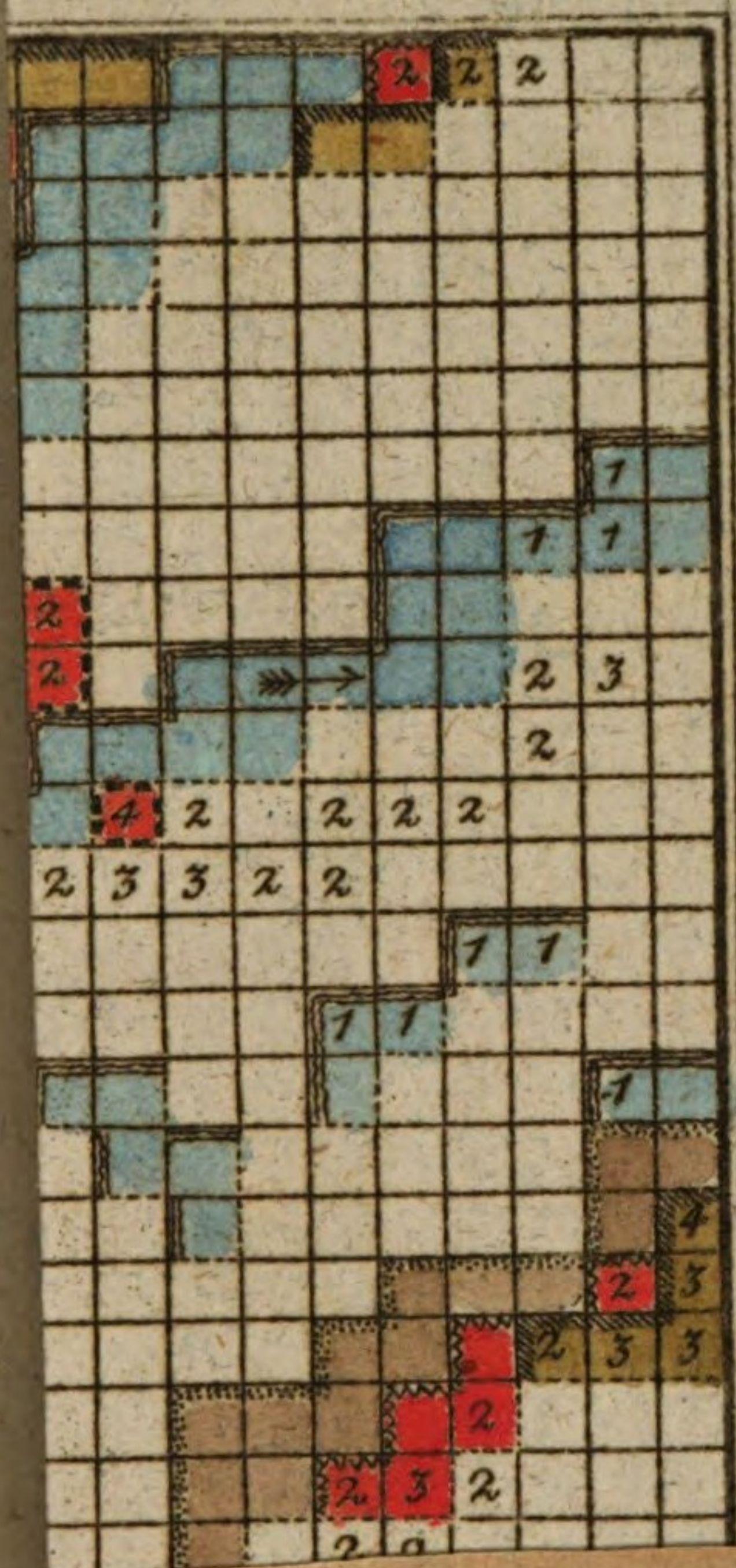
Zitadellen.

IV.	V.	III.	IV.
900	900	600	600

VI.	VII.
100	1200

j Tabellen.

[illegible]



j

—

—

—

r

D



B e s c h r e i b u n g
meines
K r i e g s s p i e l s.

*Plût à Dieu, que la Tactique ne fût désormais employée
qu'au plus grand bonheur de l'humanité! Elle devien-
droit alors un art divin. —*

Belcher & Co

Merchants

Wholesale and Retail

Importers of
all kinds of
Foreign Goods

Czaslau in Böhmen, im Augustm. 1801.

I.

E r f i n d u n g.

Noch als Jesuit erfand ich während meines zweijährigen Aufenthalts zu Klattau in Böhmen, (vom Oktober 1759 bis zum Oktober 1761), wo ich mich nebst 8 andern jungen Jesuiten (unter denen auch der jetzige k. k. Obristlieutenant *Peter Nowaz* war), in der sogenannten Repetition (Wiederholung der humanistischen Studien) befand, ein neues Spiel, das ich *Kriegspiel* nannte. Dies war im Jahr 1760, folglich schon vor 40 Jahren, in meinem 19ten Altersjahre.

Damals spielte ich dieses Spiel meistens mit einem meiner 8 Stubengenossen und Mitrepetenten, (die Stube hatte den angemessenen Namen Musäum), nemlich den jetzigen verdienstvollen, auch des Ruhmes würdigen Pro-

essor der Mathematik an der hohen Schule in Prag, meinem bisherigen Freunde, Dr. *Stanislaw Wydra*.

2.

Das Nützliche dieses Spieles.

Da ich bisher noch nirgend dieses mein Spiel beschrieben habe, will ich es hier, und so deutlich thun, daß dadurch jedermann dies Spiel leicht begreifen soll.

Ich schmeichle mir, daß es der Vergessenheit entrissen zu werden verdient, weil es von einer solchen Beschaffenheit ist, daß es gar gut zur Beibringung *taktischer Grundsätze und Regeln* angewendet, folglich hauptsächlich bei einer *militärischen Erziehung* mit unverkennbarem Nutzen gebraucht werden könnte, — so wie es auch sogar *ausgebildeten Taktikern* zu einer angenehmen Unterhaltung dienen zu können scheint. —

Unterschied vom Schachspiele.

Nicht nur freie Wahl in Stellungen der zu diesem Spiele gehörigen Figuren und in Zügen mit denselben (beschränkt, wie im Schachspiele, durch gewisse bestimmte eigene Regeln), sondern auch noch das, was man *Glück* oder *Zufall* nennt, welches *Würfelwürfe* bestimmen, — dadurch weicht es von jeder Art des Schachspieles ab, diese leiten den Gang und Ausschlag meines Spiels; eben so wie es im Kriege nicht blos auf Muth und Vernunft, Herz und Geist des Feldherrn, sondern auch auf so manch anderes, das man Glück oder Zufall nennen kann, ankömmt. —

Terrain, oder eigentliche Gestalt des Spielbretes.

Mein Kriegsspiel wird auf einem in mehrere gleich groſse Felder oder Plätze abgetheilten ziemlich geräumigen Brète mit verschiedenen
nen

nen Figuren von zwei Personen gespielt. Dieses Bret stellt den zu den taktischen Operationen bestimmten Terrain vor.

Sowol die Grösse als die besondere Einrichtung dieses Terrains, dann die Anzahl und Verschiedenheit der Figuren sind willkührlich. —

Der Natur eines Terrains gemäfs erhält mein Bret *Anhöhen, Berge, Sümpfe, Seen oder Teiche, Ströme, Ravins, tiefe Gräben*, oder sonst *niedere Gegenden*, auch *Gebüsche und Wälder, Dörfer und Städte, Festungen und Zitadeln, Feldschanzen und Brücken*.

Alles dieses kann durch die verschiedentlich bezeichneten und gefärbten Vierecke des Spielbretes, zum Theil auch durch wirkliche Erhöhungen bewirkt werden.

5.

Wirkliche verjüngte Darstellung eines solchen Spielbretes.

Der zu diesem Abschnitt gehörige hier folgende Plan zur Darstellung eines Terrains wird hoffentlich hinreichen, sich einen deutlichen

chen

chen Begriff von der eigentlichen Beschaffenheit meines Spielbrets zu machen.

Es fällt wol von selbst in die Augen, was alles auf diesem Plane dargestellt werde. Gleichwol wird es vielleicht nicht überflüssig seyn, zu erinnern, daß

Hellblau zur Bezeichnung des Wassers in Flüssen, Seen, Teichen und Sümpfen;

Rot für Dörfer, Städte, Festungen und Zitadellen *);

Grün für Gebüsche und Wälder;

Braun für Ravins, Defiléen, tiefe Gräben und sonstige Niederungen hier gebraucht wird.

Anhöben und *Berge*, die hier nur durch Zahlen von 2 bis 5 angedeutet werden, müssen auf dem Brete selbst durch wirklich erhöhte Vierecke dargestellt werden.

Auch eigene *wahre Situationen* können (wie leicht von selbst begriffen werden kann),
zum

*) In Rücksicht der Festungen und Zitadellen wird es jederzeit gut seyn, sie auf dem Spielbrette entweder durch Buchstaben oder Nummern zu unterscheiden.

Ann. d. H.

zum Entwurfe eines solchen Spielbretes dienen. —

6.

Hauptabtheilung des Spielbretes.

Jene vier kleinen Linien, welche an den Namen der vier Weltgegenden, *Nord, Ost, West, Süd*, in dem Plane sichtbar sind, und von denen eine etwas stärkere Linie herab *von Nord nach Süd*, die andere quer *von Ost nach West* geht, deuten eine vierfache gleiche Abtheilung des Spielbretes nach den vier Weltgegenden an. Jeder der zween Spieler hat die Freiheit, bei Eröffnung des Spieles seine Hälfte nach Belieben zu besetzen, wozu die nähere Anweisung im 27sten Abschnitte gegeben werden wird.

7.

Wie das Spielbret zu stellen.

Es hängt von der Uebereinkunft der Spieler oder vom Würfeln ab, wer das Spiel zu eröffnen, oder den Anfang mit Stellung seiner Figuren zu machen habe. In welcher Lage
das

das Spielbret dabei seyn solle, entscheidet der *Wurf mit einem Würfel*, wobei es blos darauf ankömmt, welche Weltgegend oder Seite des Bretes oben seyn solle.

Dies Oben bezieht sich auf denjenigen, der die Vorhand hat, d. i. das Spiel eröffnet. Jenen *Wurf mit einem Würfel* macht der Gegenspieler, d. i. derjenige, der den zweiten Zug hat.

Da der Würfel sechs Seiten hat, so zeigt der Wurf 1. oder 2. oben *Nord*,

3. - *Ost*,

4. - *West*,

5. oder 6. - *Süd* an.

8.

Veränderung der Spielbreter und derselben Grösse.

Man kann mehr als ein Spielbret haben. Dann muſs aber ein jedes dieser Spielbreter eine andere Gestalt in seiner Oberfläche bekommen.

Jedes dieser Breter muſs wenigstens 2304 Quadratzolle groſs, d. i. jede Seite 48 Zolle breit seyn.

sey. Man muß aus der Ursache eine gleiche Zahl von Zollen (dergleichen 48 ist) für eine jede Seite annehmen, damit die Scheidungslinien der vier Hauptabtheilungen des Bretes (*6ter Abschn.*) desto deutlicher angebracht werden können.

Welches dieser Breter zum Spiele zu wählen sey? dies hängt entweder von der freien Uebereinkunft der Spieler, oder vom Würfelwurfe ab. Soll dieser die Sache entscheiden, dann muß bestimmt werden, welcher Wurf das Bret *A* oder Nro. *I.*, das Bret *B* oder Nro. *II.* u. s. w. andeuten solle.

*Noch etwas *).* Wollten sich die Spielenden, vier, vollkommen an einander passender Spiel-

*) Diese ins Unendliche vervielfachte Veränderung des Spielbrets könnte auf folgende Art nicht allein noch weit besser bewirkt werden, sondern den Spielenden auch den Vortheil gewähren, nach jedem beliebig gewählten Plane ihr Spielbret leicht zu verändern, wenn man sich hiezu eines mit einer über die Fläche des Bretes hervorragenden und an dessen vier Seiten genau in rechten Winkeln, angebrachten Leiste versehen

Spielbreter von 4 gleich langen Seiten, (jede etwa von 25 Vierecken) bedienen, dann hätten

seheenen Quadrates bediente, auf dessen Fläche man sich in dem Zwischenraume der Leiste aus einzelnen kleinen Quadrätchen von der zu den Feldern des Spielbretes gewählten Gröfse, und zur Unterscheidung des Terrain nöthigen Farbe oder Erhöhung leicht jeden beliebigen Plan durch Aneinanderreihung zusammen setzen könnte. Zu diesem Ende wäre es nöthig, eine gehörige und die Anzahl der Felder des Spielbretes überschreitende Menge von in jeder Richtung genau an einander passender Quadrate zu haben, die nach Unterscheidung des vorzustellenden Terrains in besondern Fächern, gleichwie die Lettern des Druckers abgetheilt wären. Auch könnte jedes Quadrätchen leicht in seinen beiden Flächen brauchbar seyn. Wollten nun die Spielenden ihr Bret nach einem gewählten wirklichen geometrischen Plane zusammensetzen, so hätten sie weiter nichts zu thun, als diesen Plan mit einem Gitter von eben so vielen Abtheilungen, als das Spielbret Quadrate enthält, zu überziehen, oder auch nur dem Gitter unterzulegen, in welchem letztern Falle man sich zu Verfertigung des Gitters eines in Oel getränkten Papiers bedienen

ten sie den Vorthail, daß durch die mannichfaltig veränderte Lage, welche den Regeln der Kombination gemäfs diesen 4 Bretern gegeben werden kann, sie ihren Spielterrain 6,144 Male abändern könnten. — Sechs solche Breter liefsen hiernach sich fogar 383'115,520 Male in ihrer Lage verändern; denn *ein Bret* läfst sich ja 4mal in seiner Lage verändern. *Zwei Breter* lassen sich hiernach schon 32mal verändern; denn $2 \times 4 = 8$; $4 \times 8 = 32$. Eben so geben *drei Breter* 256 Veränderungen, weil $2 \times 4 = 8$; $8 \times 32 = 256$. *Vier Breter* geben 6,144 Veränderungen, weil $3 \times 8 = 24$; $24 \times 256 = 6,144$. *Fünf Breter* geben hiernach 589,824 Veränderungen, weil $4 \times 24 = 96$; $96 \times 6,144 = 589,824$. *Sechs Breter* geben 383'115,520 Veränderungen, weil $5 \times 96 = 480$, $480 \times 589,824 = 383'115,520$ u. f. w.

9.

Berge und Gewässer.

Noch ist in Ansehung des Spielbretes zu merken: a) daß

dienen müßte. Die Zusammensetzung des Spielbretes selbst hiernach würde jeder dann selbst finden.

Anm. d. H.

- a) daß die Berge nicht nur durch *hölzerne Kuben* (Würfel) stufenweise erhöht, dargestellt, sondern auch noch mit den ihre Höhe andeutenden Zahlen von 2 bis 5 bezeichnet werden müssen; diese Kuben bekommen (wie es sich von selbst versteht) eine feste Stellung auf dem Brete;
- b) daß auch diejenigen Quadrate oder Stellen der Gewässer mit 1 zu bezeichnen seyen, wo *Untiefen oder Fuhrtten* sich befinden. Jene Gewässer, deren Vierecke durchaus mit 1 bezeichnet sind, sind als *Sümpfe* oder *Moräste* anzusehen.

Von den Figuren.

10.

Allgemeine Beschreibung ihrer Bildung.

Die Figuren, mit denen gespielt wird, bestehen theils aus *Parallelipeden* (soliden, länglichen, sechsseitigen Körpern mit parallelen Kanten) und *Kuben* (Würfel), — theils aus
man-

mancherlei andern *Figuren*, die *verschiedentlich* gestaltet sind. —

Durch jene werden Infanterieregimenter, oder Bataillons und vereinte Eskadrons, oder Kavalleriedivisionen, auch wol Regimenter, — durch diese Artillerie, Magazine, Schiffe oder Schiffbrücken, Pallisaden, Feldschanzen und die kommandirenden Generale — angedeutet.

Die *Parallelipeden* der Bataillons, oder Infanterieregimenter sind niedriger als die *Kuben* der Kavallerie. Aus der Mitte eines jeden dieser beiderlei sechsseitigen Körper gehen *Fabnen* und *Standarten* hervor, die theils dazu dienen, daß auf denselben die Zahl der Bataillons oder der Kavalleriedivision auf beiden Seiten anmerkt werde, theils dazu, daß mittelst derselben die Figuren während des Spiels um so leichter von einer Stelle auf die andere gebracht werden können.

Die übrigen Figuren haben ihre eigene gehörige Gestalt, müssen jedoch mit einem hinreichend schweren *Fußgestelle* zu dem Ende versehen seyn, um dadurch desto sicherer in ihrer Stellung erhalten werden zu können.

II.

Farbe der Figuren.

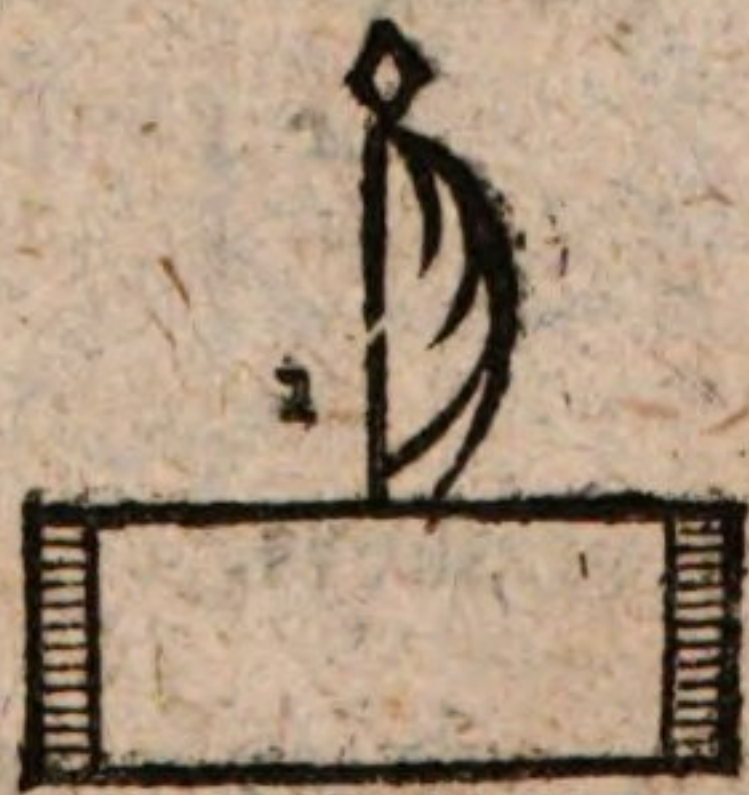
Es versteht sich von selbst, dafs für jeden Theil der Krieger eine eigene Farbe zu wählen sey, z. B. *Weiss* für den einen, *Rotb* oder *Blau* für den andern Theil. Die Regimenter können überdieß auch noch durch besondere Farben (wodurch ihre Rocküberschläge angedeutet würden), von einander unterschieden werden. Auch die Fahnen und Standarten erhalten ihre eigene Farbe, z. B. bei der weissen Parthei *Gelb*, bei der rothen oder blauen *Weiss*.

12.

Eigentliche Gestalt der schlagenden Mannschaft.

Hier ist der Plan zur Bildung sowol der Infanterieregimenter oder Bataillons, als der Kavalleriedivisionen oder Regimenter.

Bataillons
der

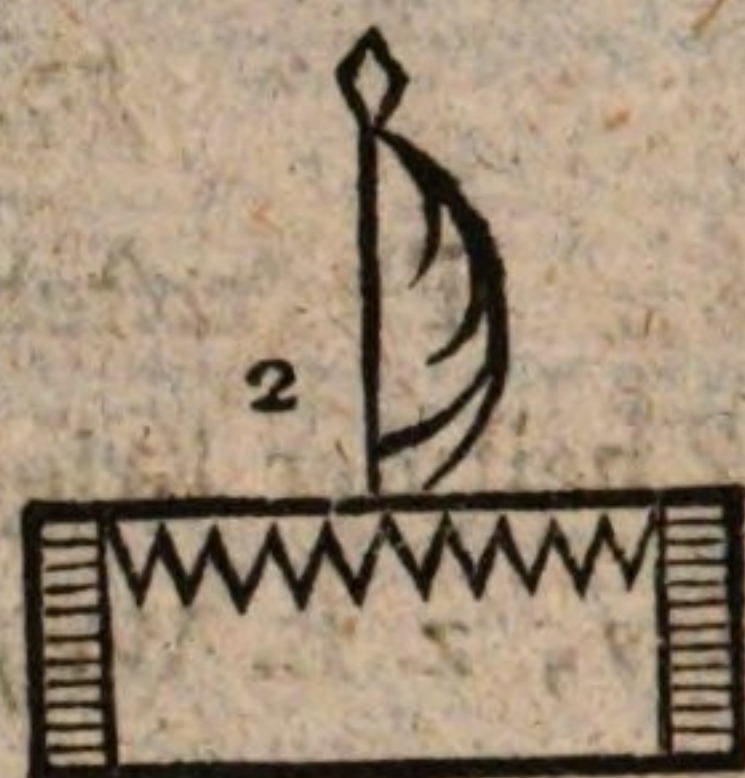
*Grundriss.**Profil.**Füsiliers.**Batail-*

Bataillons
der

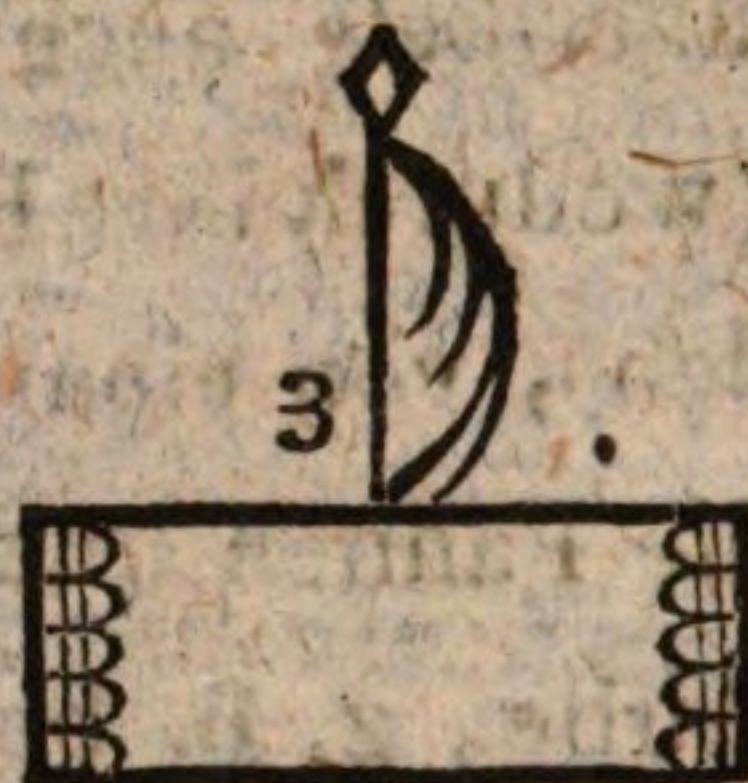
Grundriss.

Profil.

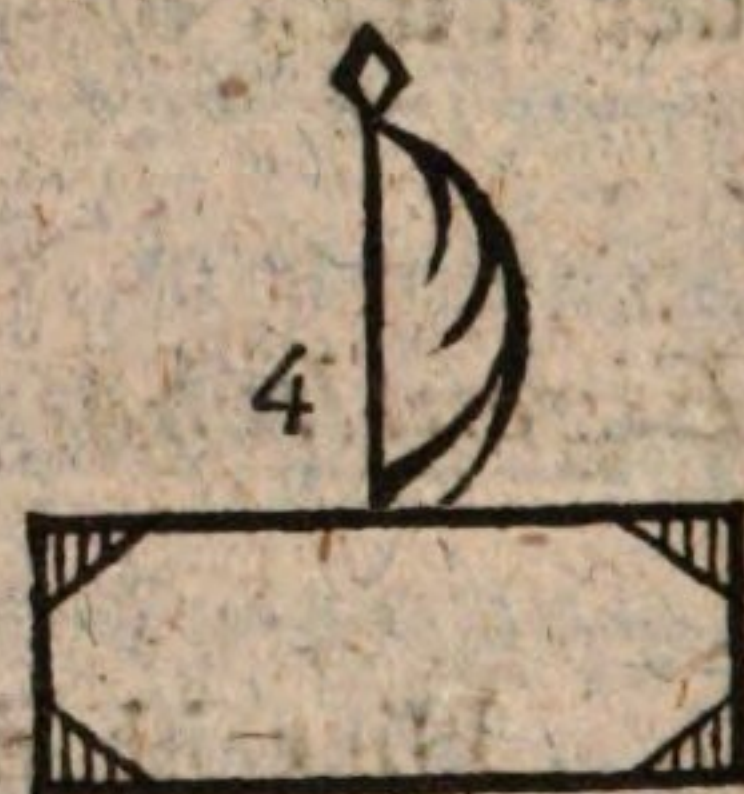
Grenadiers.



Scharfschützen.



leichten Infanterie.



Divisionen

zu

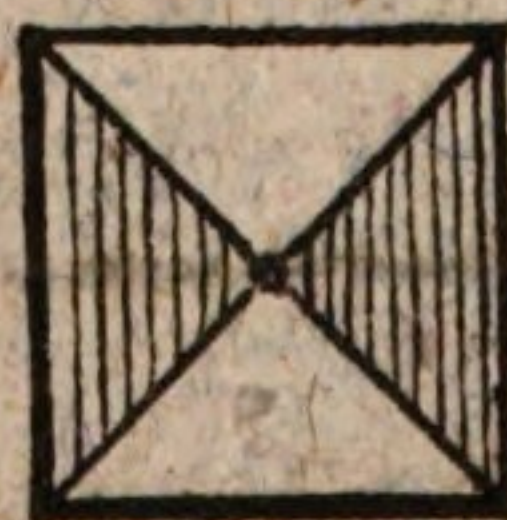
4 Eskadrons

der

Grundriss.

Profil.

Kürassiers.



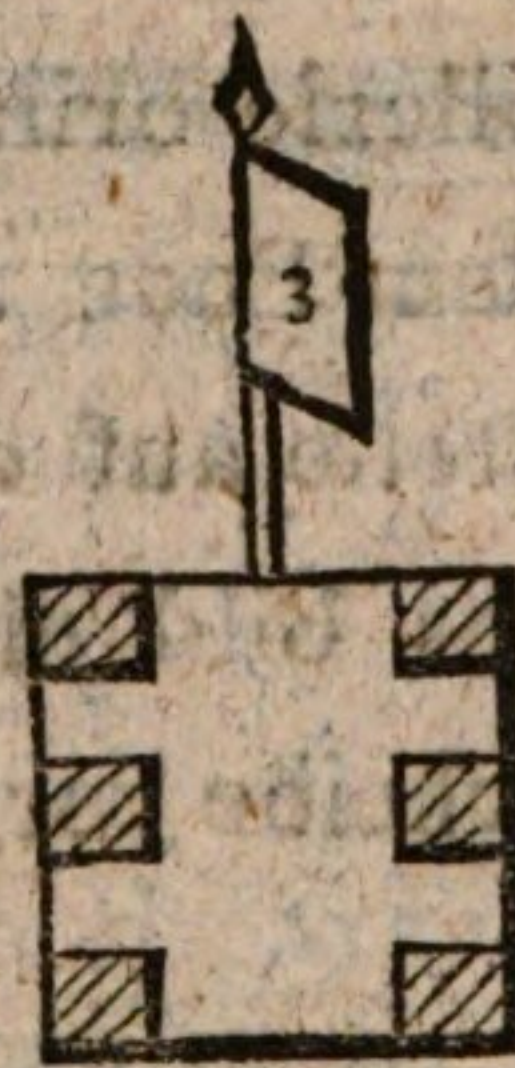
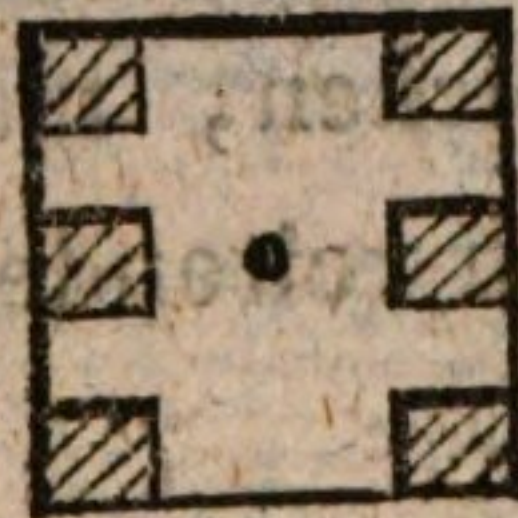
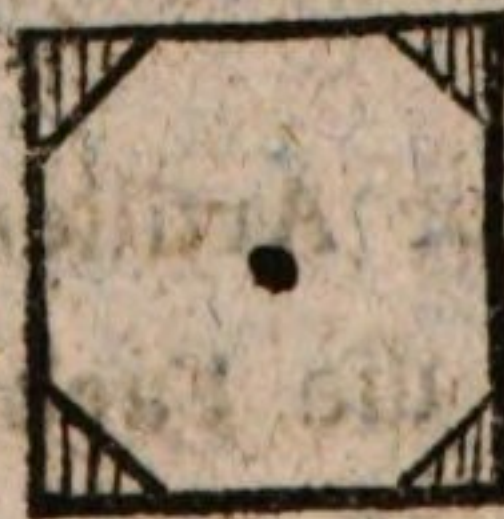
Divi.

Divisionen

zu

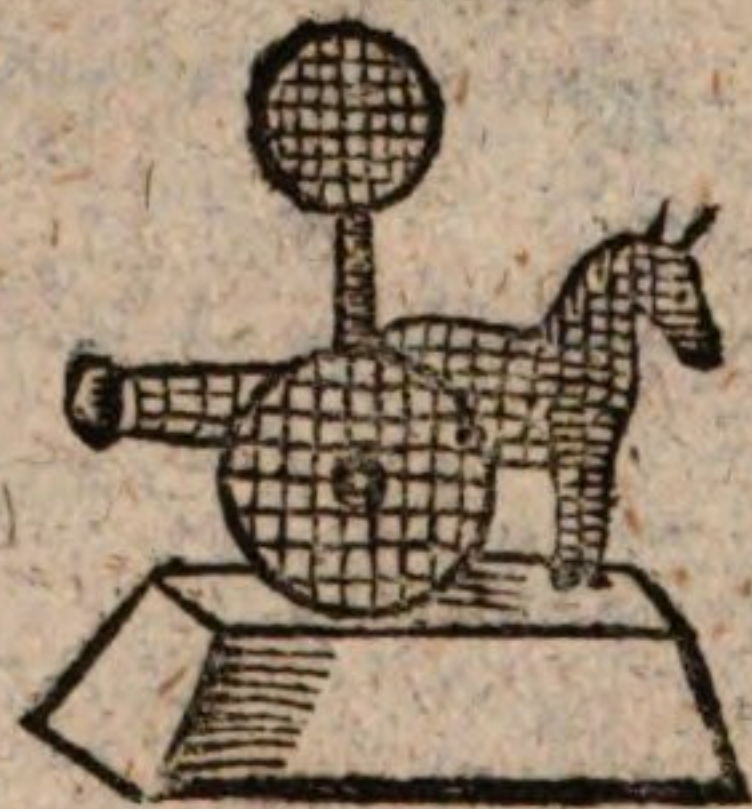
4 Eskadrons

der

Dragoner.*Grundriss.**Profil.***Hufaren.****Uhlanen.**

Gestalt der übrigen Figuren.

Die *Generale* werden zu Pferde natürlich dargestellt. Eben so wird auch die *Artillerie*, nemlich Batterieen zu 1, 2 und 4 Kanonen, Bombenmörser und reitende Artillerie, dargestellt. Bei den Batterieen zu 2 und 4 Kanonen oder zu 2 Mörsern, dann bei der reitenden Artillerie bringt man Stangen mit einer Scheibe zu dem Ende an, um auch sie leichter von einer Stelle auf die andere zu übersetzen. Hier ist das Bild einer solchen, mit einer Stange und Scheibe versehenen reitenden Artillerie.



Die Farbe der Artillerie ist *schwarz*, ihre Fußgestelle haben die Farbe der Armee, zu der sie gehören. Die *Magazine* können eine Pyramidal- oder auch konische Gestalt bekommen.

Den

Den übrigen Figuren giebt man die Grösse und Form der Vierecke des Spielbretes, als:

Grundriss.

Profil.

Schiffbrücken.



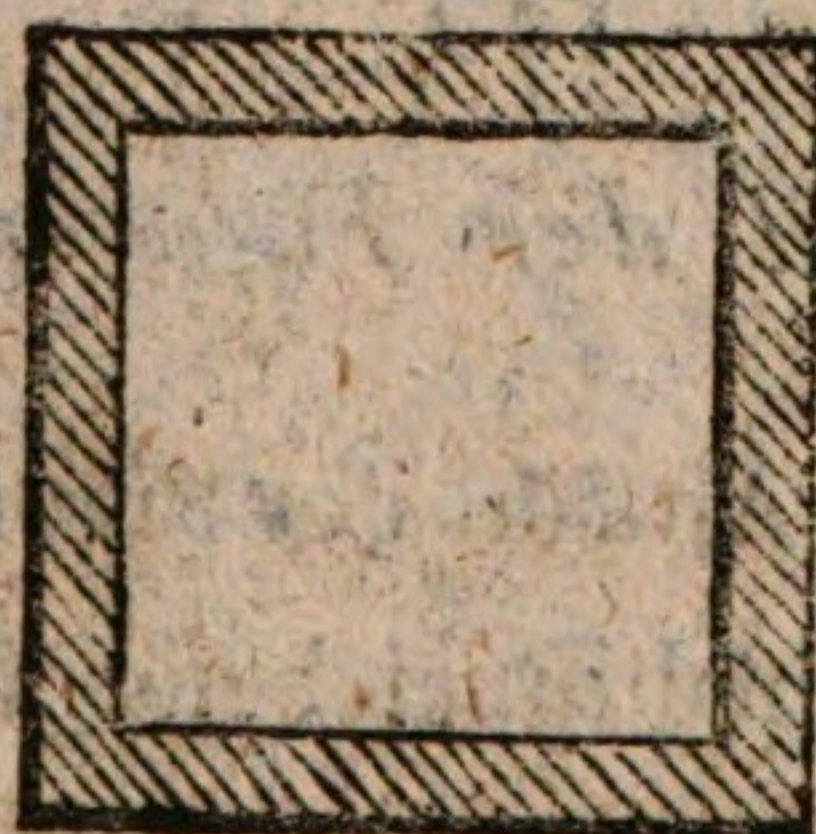
Pallisaden

auf einer Seite a, auf 2 Seiten a b, auf 3 Seiten a b c, auf 4 Seiten a b c d.



Feldschanzen.

auf einer Seite a, auf 2 Seiten a b, auf 3 Seiten a b c, auf 4 Seiten a b c d.



Pallisaden und *Feldschanzen* müssen in der Mitte ihres Vierecks ausgeschnitten seyn, um zu sehen, auf was für einem Terrain sie angelegt worden sind.

14.

Materie, aus der die Figuren gebildet werden.

Am besten wäre es, daß die Figuren der Generale, Artillerie, Schiffbrücken, Pallisaden und Feldschanzen, nebst den Fahnen und Standarten, von *Blech*, die Parallelipeden der Infanterie, die Kuben der Kavallerie, die Magazine, dann die Fußgestelle der Generale und Artillerie von *Blei* gemacht würden.

15.

Anzahl der Figuren.

Die folgende Anzahl der Figuren für jeden der zween Spieler ist hinreichend für ein Spielbret von 2304 Vierecken.

Regi-

Regimenter oder Bataillons der

Füsilier	.	24 zu 1200 M.	=	28,800 M.
Grenadier	.	8 - 1000	=	8,000 -
Scharfschützen	.	2 - 800	=	1,600 -
leichten Infanterie	.	4 - 800	=	3,200 -
Zusammen		38 R. od. Bat.	=	41,600 M.

Regimenter oder Divisionen der

Kürassier	.	4 zu 900 M.	=	3,600 M.
Dragoner	.	6 - 900	=	5,400 -
Hufaren	.	4 - 900	=	3,600 -
Uhlanen	.	2 - 900	=	1,800 -
Zusammen		16 Div. zu 4 Esk.	=	14,400 M.
dazu	.	38 Batail.	=	41,600 -
macht	.	54 Figuren	=	56,000 M.

General en Chef . 1

Untergenerale . 2

macht . 3.

Artillerie.

Batterien	.	4 zu 2 Mörfern	=	8 St.
-	.	2 - 1 Kanone	=	2 -
-	.	4 - 2 -	=	8 -
-	.	2 - 4 -	=	8 -
Reitende Artillerie	.	2 - 2 -	=	4 -
Zusammen		14 Figuren	=	30 St.

Maga-

Magazine . . . 3 Figuren.

Schiffbrücken . . . 12 -

Pallifaden . . . 2 Stücke von 1 Seite.

- . . . 2 - - 2 -

- . . . 3 - - 3 -

- . . . 2 - - 4 -

Feldschanzen . . . 2 - - 1 -

- . . . 2 - - 2 -

- . . . 3 - - 3 -

- . . . 2 - - 4 -

Zusammen 18 Figuren.

Totalsumme

aller Figuren Eines Theils.

Truppen . . . 54 Figuren.

Generale . . . 3 -

Artillerie . . . 14 -

Magazine . . . 3 -

Schiffbrücken . . . 12 -

Pallifaden und Feldschanzen 18 -

Zusammen 104 Figuren.

Allgemeine Norm für den Gang der Figuren.

Der Gang der beweglichen wandelnden Figuren geschieht (beinahe durchgehends) nach allen 4 Seiten des Vierecks, aus dem sie treten, und aus allen 4 Winkeln desselben, folglich (wenn kein Hinderniß diesem Gange im Wege steht), aus jedem Vierecke in achterley Richtungen.

Wie weit eine jede der wandelnden Figuren, außer dem Gebirge und Wasser, und dem Gange aus den Winkeln, folglich in geraden Richtungen gehen könne, ist aus der folgenden Tabelle zu ersehen.

Infanterie.	{	Füsilier . . .	bis 2.
	{	Grenadier . . .	- 2.
	{	Scharfschützen . . .	- 3.
	{	Leichte Infanterie . . .	- 3.
Kavallerie.	{	Kürassier . . .	- 3.
	{	Dragoner . . .	- 4.
	{	Hufaren . . .	- 5.
	{	Uhlanen . . .	- 6.

Gene.

	Generale	.	bis 6.
Artillerie.	{ Mörser	.	- 1.
	{ Kanonen	.	- 3.
	{ Reitende Artillerie		- 4.
	Magazine	.	- 3.
	Schiffbrücken	.	- 3.

17.

Gang aus den Winkeln.

Der Gang aus den Winkeln ist durchaus um 1 geringer oder langsamer, als er in der vorstehenden Tabelle (*des 16ten Abschn.*) vorgeschrieben wird. Hiernach gehen die Füsilier und Grenadier nur bis 1, die Scharfschützen und leichte Infanterie nur bis 2, u. f. w.

Die *Mörser* (deren Gang in gerader Richtung nur bis 1 geht), können den diagonalen Weg aus den Winkeln gar nicht machen.

18.

Gang der Schiffbrücken zu Wasser.

Auf fliegenden Gewässern können auch nicht die Schiffbrücken, Pontons oder Schiffe den
diago-

diagonalen Weg durch die Winkel der Wasservierecke, sondern blos jenen nach den 4 Seiten nehmen. In dieser Richtung gehen sie *abwärts mit dem Strome* bis 4, *aufwärts gegen den Strom* aber nur bis 1.

Der *Lauf der Flüsse* wird, der eingeführten Gewohnheit gemäß, durch *Pfeile* angedeutet.

Auf *stehenden Gewässern* machen die Pontons den Gang zu 2 Vierecken, können auch da den diagonalen Weg nach den Winkeln nehmen.

19.

Unbewegliche Figuren.

Pallisaden und *Feldschanzen* sind unbewegliche Figuren, d. i. sie machen keinen Gang. Wie sie zu stellen und zu gebrauchen seyn, wird in den *Abschnitten* 27. und 28. gelehrt werden.

20.

In welcher Entfernung geschlagen werde.

In welcher Entfernung das Schlagen, Schiessen oder Hauen der Figuren in *gerader* (nicht
diago-

diagonaler) *Richtung* nach den 4 Seiten eines Vierecks geschehe, lehrt die folgende Tabelle.

Füsilier	.	.	.	2.
Grenadier	.	.	.	2. 2 male.
Scharfschützen	.	.	.	3.
Leichte Infanterie	.	.	.	2.
Kürassier	.	.	.	1.
Dragoner	.	.	.	1.
Hufaren	.	.	.	1.
Uhlanen	.	.	.	1. 2 male.
Kanonen	.	.	.	7.
Reitende Artillerie	.	.	.	6.
Mörser	.	.	.	5.

In *schräger* diagonalen *Richtung* aus den Winkeln eines Vierecks wirkt das Feuer der Infanterie um ein Viereck weniger, folglich bei Füsiliers, Grenadiers und der leichten Infanterie nur in einer Entfernung von 1, bei Scharfschützen in einer Entfernung von 2, bei Kanonen in einer Entfernung von 6, bei der reitenden Artillerie in einer Entfernung von 5, endlich bei Mörfern in einer Entfernung von 4. — Aus *Mörfern* kann auch über andere Figuren ge-
feuert

feuert werden. — Die *Kavallerie* hingegen kann in diagonalen Richtung gar nicht schlagen.

21.

Wirksamkeit der Generale.

In der Nähe der Generale geschieht sowol das Feuern der Infanterie und Artillerie, als das Hauen der Kavallerie *doppelt*, aufer von den Grenadiers und Uhlanen, die auch ohne Nähe der Generale es immer doppelt thun. *S. Abs. 20.*

Um jene Verdoppelung des Schlagens zu bewirken, muß der General en Chef in einer Entfernung höchstens von 7, ein Untergeneral in einer Entfernung höchstens von 5 Vierecken, (ohne Hinsicht, ob diese Vierecke in gerader oder diagonalen Richtung gezählt werden), sich befinden.

22.

Wo die Kavallerie nicht schlagen kann.

Ueber *Pallisaden* und *Feldschanzen* kann die Kavallerie nicht schlagen, — auch nicht vom
Lande

Lande auf *Schiffbrücken*, noch auch entgegen, — auch nicht von *Schiffbrücken* auf *Schiffbrücken*, — auch nicht nach *Dörfern*, *Städten* und *Wäldern*, noch aus denselben; — endlich auch nicht aus einer *niedern* noch einer *höhern* *Gegend*, oder entgegen, — folglich auch nicht vom *Ufer* nach dem Wasser, noch entgegen, — auch nicht aus und nach *Ravins* oder *Defilèen*. — Dafs sie auch nicht in *diagonaler Richtung* schlagen könne, ist schon im 20sten Abschnitt gesagt worden.

23.

Wenn doppeltes Feuer noch Statt habe.

Aus *Feldschanzen*, aus *Dörfern* oder *Städten* und aus *Wäldern* feuern Artillerie, Füsilier, Scharfschützen und leichte Infanterie, so wie es die Grenadier (nach dem 20sten Abschnitt) immer thun, doppelt.

24.

Das Feuern über Figuren und Höhen.

Die Artillerie kann eben so wenig als die Infanterie über ein höheres auf ein niederes Viereck,

Viereck, oder über eine auf der nemlichen Terrainhöhe in der nemlichen Horizontallinie stehende Figur feuern, ausser aus *Mörsern*. Ebenso können auch *Scharfschützen* und die *Artillerie* von einem höhern nach einem niedern Vierecke über andere in einer niedern Gegend stehende Figuren in den *im 20sten Abschnitt* bestimmten Entfernungen feuern.

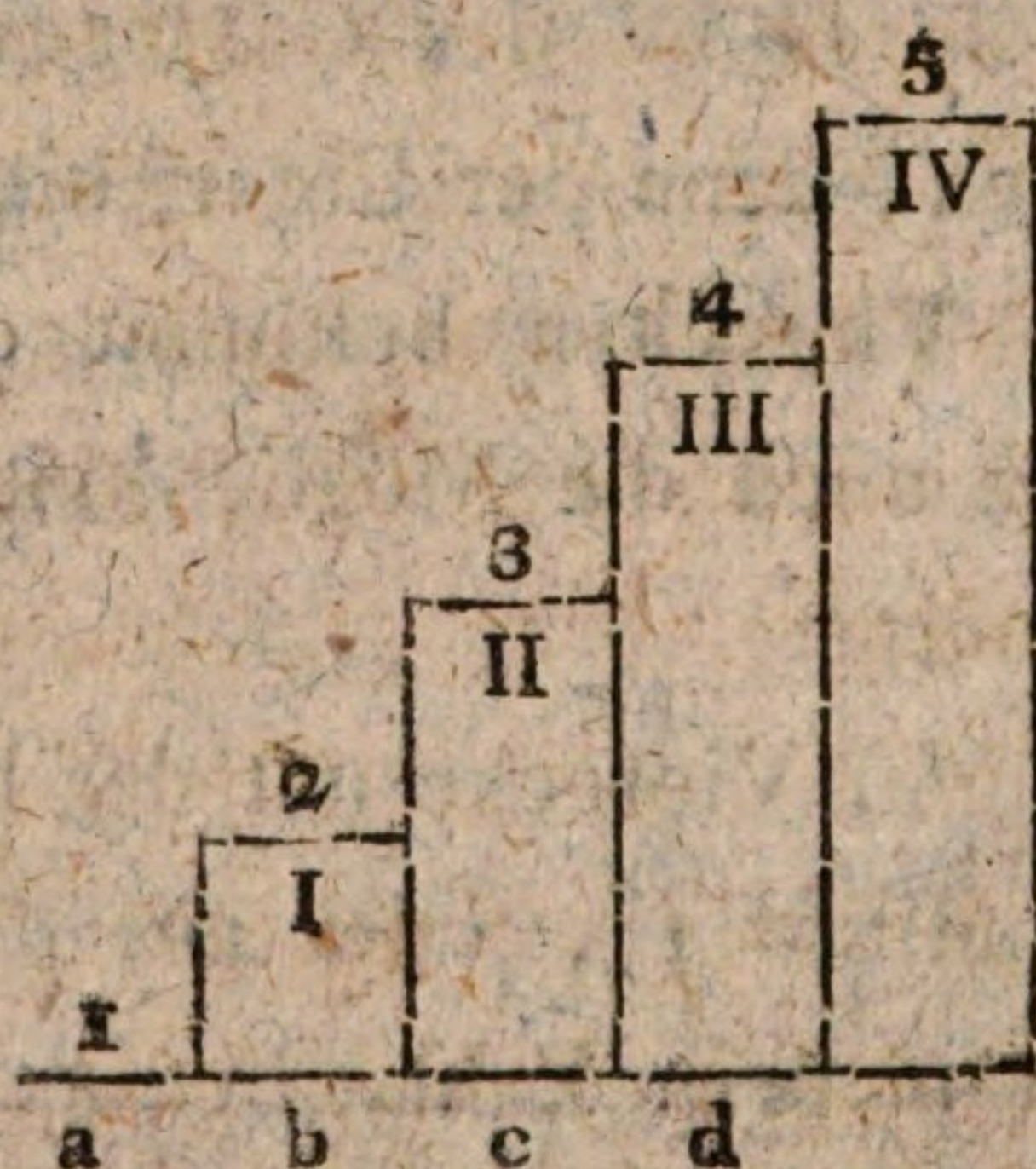
25.

Das Feuern nach, von und auf dem Gebirge.

Beim Feuern nach, von und auf dem Gebirge ist auf die Zahlen der Vierecke, in so weit als sie die Höhe des Gebirges anzeigen, genau zu sehen, denn der Unterschied zwischen den nächsten Vierecken bestimmt die Entfernung, folglich auch die Möglichkeit der Wirkung des Feuerns.

Nach einem Vierecke mit der höhern Zahl aus der Ebene ($= 1$), oder aus einem Vierecke mit der niedern Zahl, bestimmt der Unterschied zwischen ihren Zahlen $- 1 +$ Höhe die

die Entfernung, aber nicht immer herabwärts; z. B. von der Ebene ($= 1$) über das Viereck $= 2$ nach dem Vierecke $= 3$ kann weder von den Füsiliers, Grenadiers und der leichten Infanterie, noch selbst von den Scharfschützen ge-
 feuert werden, weil sie nur in einer Entfernung von 2 und 3 feuern, hier aber II Höhen und 2 Vierecke $= 4$ genommen werden müssen, sonach eine Entfernung von 4 Vierecken ausfällt. Dagegen können Scharfschützen von der Ebene ($= 1$) nach einer vor denselben stehenden Höhe $= 3$ feuern, weil hier nur II Höhen $+ 1$ Viereck $= 3$ zu zählen sind. Zur Fassung eines deutlicheren Begriffs von dieser Vorschrift dient die hier stehende Figur.



Hier:

Hiernach können Füsilier, Grenadier und die leichte Infanterie von *a* nach 2, aber nicht von *a* oder *b* nach 3, Scharfschützen können von *b*, aber nicht von *a* nach 3 feuern. Füsilier, Grenadier und die leichte Infanterie können selbst von 5 nach *d*, Scharfschützen aber auch von 5 nach *c* in jenem Falle feuern, wenn keine andere Höhe in *d* befindlich ist, u. s. w.

Die *Abschnitte 62. 63. und 64.* werden diesfalls bestimmtere Weisungen, besonders in Ansehung des Artilleriefeuers, geben.

26.

Noch etwas vom Gange der Figuren.

Ueber die mit 1 bezeichneten Vierecke der Gewässer (als Untiefen und Fuhren, *s. 9. Abschn.*) kann die Kavallerie setzen. Eben dieses können auch die Generale thun.

Dieses gilt jedoch nicht in Ansehung der Moräste und Sümpfe *), *s. 9. Abschn.*

Alle

*) Dergleichen sind alle jene Gewässer, die in ihrer ganzen Ausdehnung durchaus mit keinem Pfeile, und dagegen mit 1 bezeichnet sind.

Anm. d. H.

Alle Figuren, die weiter als 1 gehen, können auch über die bereits mit Figuren (wenn es nur nicht Figuren des Gegentheils sind), besetzten Vierecke gehen.

Die Bewegung, der Gang kann aufwärts der Regel nach, nie von der Ebene ($\equiv 1$) auf 3, von 2 auch nicht auf 4, oder von 3 auf 5 geschehen, noch auch entgegen so herab, außer wenn der Infanterie die *Hinauf-* oder *Herabkletterung* gelänge, wie weiter nachher (im 44. Abschn.) vorkommen soll.

Auch in Ansehung des *Gangs im Gebirge* müssen Höhen und Vierecke nach der Vorschrift des 25ten Abschn. gezählt werden.

Vom Spiele selbst.

27.

Das erste Stellen der Figuren.

Wer die Vorhand hat, oder das Spiel anfängt (7ter Abschn.), ich nenne ihn *A*, stellt alle seine Figuren nach eigenem Belieben zuerst, jedoch unter folgenden Beschränkungen:

Erstens,

Erstens, daß keine Figur näher als das 8te Viereck (ohne Hinsicht auf der Vierecke Zahl) an der *Scheidungsline* (6ter Abschn.) seyn darf.

Zweitens, daß die *Magazine* nicht über 20 Vierecke von eben jener *Scheidungsline* entfernt seyn dürfen. Wie wegen Entfernung der Magazine die Defertion bei den Truppen eintreten könne, wird weiter nachher (im 38sten Abschnitt) vorkommen.

Nachdem *A* alle seine Figuren gestellt hat, stellt auch der zweite Spieler, den ich *B* nenne, unter den nemlichen Beschränkungen wie *A*, nach Belieben alle seine Figuren.

Unter diesen Figuren sind jedoch die *Palisaden* und *Feldschanzen* nicht zu verstehen, denn in Ansehung dieser nicht beweglichen Figuren (Abschn. 19.) steht es in der Willkühr der Spielenden, sie entweder sogleich oder erst im Gange des Spieles nach besondern Regeln, (die im 78sten Abschn. folgen sollen, zu gebrauchen.

Die erste Bewegung der Armee.

Nachdem nun die erste Stellung der Figuren von beiden Seiten vorschriftsmässig (27ster *Abschn.*) genommen ward, fängt *A* an, seine Armee nach Belieben denjenigen Regeln gemäß in Bewegung zu setzen, die ich in den *Abschnitten* 16. 17. 18. und 26. angegeben habe.

Diese Bewegung geschieht mit so viel Figuren, als der Spielende will. Ja, er hat auch die Freiheit, seine Stellung sogar durchaus unverändert zu lassen. Diese beiderlei Freiheit hat der eine Theil wie der andere das ganze Spiel hindurch.

Der erste Schlag und Gegenschlag.

Hat *A* durch seine Bewegung irgendwo dem Gegentheile Gelegenheit zum Schlagen gegeben, so schlägt *B*, und beobachtet dabei die in den *Abschnitten* 20. bis 25. gegebenen Vorschriften.

Hat

Hat *B* nichts mehr zu schlagen, dann ist die Reihe an *A*, um entgegen nach eben jenen Vorschriften zu schlagen.

Den durch das Schlagen sowol von der einen als der andern Seite bewirkten Verlust des Gegentheils zeigt der *Würfelwurf* an, und zwar in Absicht auf eine jede Figur des Gegentheils besonders. Davon wird mehr im *33sten Abschn.* gesagt werden.

30.

Die erste Bewegung des Gegentheils.

Hat *A* den Gegenschlag vollbracht (*29ster Abschn.*), dann setzt *B* seine Figuren ebenfalls nach Belieben und mit der nemlichen Freiheit, die nach dem *28sten Abschn.* auch *A* hatte, zum erstenmale in Bewegung.

31.

Wie Zug, Schlag und Gegenschlag auf einander folgen.

Hat *B* durch seinen Zug irgendwo dem Gegentheile *A* Gelegenheit zum Schlagen gegeben,

dann schlägt dieser (d. i. *A*) nach gänzlich vollendetem Zuge des *B*, der hierauf den Gegenschlag hat, alles eben so, wie es im 29sten Abschn. für *A* angegeben ward.

Diese Ordnung in Ansehung des Ziehens, Schlagens und Gegenschlagens wird durch den Lauf des ganzen Spieles beobachtet. Hier ist die diesen Gang andeutende Formel:

A zieht. *B* schlägt. *A* schlägt.

B zieht. *A* schlägt. *B* schlägt.

A zieht. *B* schlägt. *A* schlägt.

a. f. w.

32.

*Tabellen, aus denen die jedesmalige Stärke der Truppen zu ersehen ist *).*

Außer den Figuren hat jeder der Spielenden eine Tabelle nöthig, in welcher der jedesmalige

*) Zu mehrerer Deutlichkeit wird das am Ende dieses Aufsatzes beigefügte Schema einer solchen Tabelle dienen können. Die Tabelle selbst könnte der Bequemlichkeit wegen aus einer schwarzen Schiefertafel bestehen,

malige *Truppenverlust an Blessirten, Getödteten, Gefangenen und Ausreißern* (welchen, wie schon im 29sten *Abschn.* erwähnt ward, nur *Würfelwürfe* anzeigen), bei jeder einzelner Truppenfigur, die er betrifft, also vorgemerkt wird, daß hiernach in den Tabellen sogleich der jedesmalige wirkliche Stand, die Stärke und sonstige Beschaffenheit jeder einzelnen Truppenfigur ersehen werden kann.

Dieser Zweck wird dadurch erreicht, wenn der durch den Würfelwurf bestimmte Verlust bei jedem einzelnen gegen eine schlagende Mannschaft angebrachten Schlage, oder bei einem sonstigen Unfalle sogleich nach der Verlustszahl vorgemerkt, und diese von der Zahl der vorherigen Stärke abgezogen wird. Hierzu ist in den Tabellen nur eine einzige Columnne für jede einzelne Truppenfigur hinlänglich. *Allgemein wird die Wurfzahl 4male für Einen Schlag genommen.*

33.

hen, worauf das Schema, wie unten, bleibend mit weiß vorgezeichnet wäre.

Anm. d. H.

Vom Truppenverluste und Würfelwurfe.

Es ist keinesweges nöthig, bei dem durch die Würfel bestimmten Truppenverluste die *Blessirten* von den *Getödteten*, oder diese von jenen zur *Vormerkung in den Tabellen* abzusondern. Man kann überhaupt annehmen, daß bei jedem Schlage, der eine Truppenfigur trifft, immer nur *der vierte Theil getödtet*, der übrige Theil aber *blessirt* werde.

Die Summe des Verlustes bei jeder einzelnen Truppenfigur erfährt man (wie bereits im 29sten und 32sten Abschn. zu erkennen gegeben ward), durch den *Würfelwurf*, indem die dadurch fallende *Wurfzahl* (2 bis 12) je nach Umständen entweder einfach genommen, oder mit 2. 3. 4 u. s. w. multiplicirt wird.

Die Gefangennehmung der Truppen.

Die Gefangennehmung der Truppen geschieht theils *einzelweise* nach Köpfen, theils

zu *ganzen* Bataillons der Infanterie oder Divisionen der Kavallerie. *Jene* findet Statt bei der *Retirade* der Armee oder eines Korps derselben, wenn die verfolgende Mannschaft ganz nahe an die verfolgte stößt, und diese letztere von den Truppen ihrer Parthei wenigstens 3 Vierecke entfernt ist. — *Diese* geschieht, wenn ein Infanteriebataillon oder eine Kavalleriedivision zum wenigsten auf 2 entgegenstehenden Seiten durch ganz nahe stehende feindliche schlagende Figuren in die Flanken genommen wird.

Ob die Gefangennehmung wirklich erfolge, entscheidet in beiden obigen Fällen der *Würfelswurf*, dessen gleiche Zahlen 2, 4, 6, 8, 10 und 12 *Ja*: die ungleichen Zahlen 3, 5, 7, 9 und 11 aber *Nein* bedeuten.

Wenn beiderseitige schlagende Figuren in eine solche Stellung kämen, daß Freund und Feind, *A* und *B*, wechselseitig von einander in die Flanken genommen sich befänden, z. B. also:

A. B. A. B.

dann kann keine Gefangennehmung weder einer noch andrer Seits Statt finden.

35.
Das Ja und Nein der Würfel.

Eben jenes *Ja* und *Nein*, von dem ich im vorigen Abschnitte sprach, gilt in allen Fällen, wo eine Frage durch den *Würfelwurf* entschieden wird.

36.
Wie man die Anzahl der einzelnweise Gefangenen erfahre.

Sagt bei der einzelnweisen Gefangennehmung, (die nach dem 34sten Abschn. bei der Retirade Statt findet), der Würfelwurf *Ja*, dann wird noch einmal gewürfelt, die dadurch ausfallende Zahl 4mal genommen, und in der *Tabelle* (32ster Abschn.) bei der Figur, die es betrifft, nebst Beisetzung der 3 Buchstaben *gef.* angemerkt und abgezogen.

37.
Wenn die Truppen sich nicht gefangen geben wollen, was dann geschehe.

Findet die Gefangennehmung der Truppen nicht Statt, weil der Würfelwurf *Nein* sagt; dann

dann wird, wie gewöhnlich, beiderseits geschlagen; nemlich der Aufgeforderte schlägt zuerst, nach ihm aber der Auffordernde.

Dies beiderseitige Schlagen gilt sowol in Ansehung der einzelnweisen, als der totalen Gefangennehmung.

38.

Desertion wegen der Entfernung von Magazinen.

Die Desertion findet bei allen denjenigen Truppenfiguren Statt, welche weiter als 16 Vierecke von einem Magazine entfernt sind. Jedoch entscheidet auch dabei zuerst der Würfelwurf *Ja* oder *Nein* bei jedem einzelnen Bataillon, so wie bei jeder einzelnen Kavalleriedivision: ob die Desertion auch wirklich geschehe, oder nicht. Der zweite Würfelwurf aber zeigt, indem die Wurfzahl 4mal genommen wird, wie stark die Desertion sey.

39.

Wenn die Desertion auch noch stattfindet.

Die Desertion erfolgt auch bei einer unordentlichen Retirade. Ob die Retirade wirklich

lich

lich *unordentlich* geschehe, entscheiden ebenfalls die Würfel, jedoch nur in den folgenden zween Fällen:

- a) Wenn der sich retirirende Theil *keinen General* mehr hat; in diesem Falle ist die *Desertion allgemein*, d. i. bei allen sich zurückziehenden Truppen.
- b) Wenn die sich zurückziehende Truppenfigur von zwei oder auch mehr Seiten dem feindlichen Feuer wirklich ausgesetzt sich befindet.

40.

Wenn Artillerie - oder Infanteriefeuer einen General erreicht.

Ob die Artillerie einen General *tödtet*, entscheidet nur der Würfelwurf 12. Der Würfelwurf 2 zeigt an: daß er *blessirt* ward. Fällt eine andere Wurfzahl (3 bis 11), dann hat ihn das Artilleriefeuer nicht getroffen.

Kann ihn Infanterie mit ihrem Feuer erreichen, dann entscheidet ebenfalls der Würfelwurf: ob er getödtet oder blessirt werde.

Der

Der gleiche Würfelwurf 2, 4, 6, 8, 10 und 12 bedeutet *todt*, der ungleiche 3, 5, 7, 9 und 11 *bleffirt*.

In beiden obigen Fällen muß er vom Spielbrette gethan werden, nur mit dem einzigen Unterschiede: dats der *Bleffirte* nach 6 Zügen (nemlich auf jeder Seite 3 Zügen), wieder auf das Spielbret nach Belieben gestellt werden kann. Der *Todte* wird erst nach 10 Zügen (nemlich auf jeder Seite 5 Zügen), wieder auf das Spielbret gebracht, und auch in diesem Falle nach Belieben gestellt.

41.

Wenn Generale gefangen werden.

Das Gefangennehmen eines Generals ist nur dann möglich:

- a) Wenn er zwischen zwei ganz nahe bei ihm in einer entgegengesetzten Stellung stehenden schlagenden feindlichen Figuren geräth. Sagt der Würfelwurf *Ja*, so wird er gefangen; sagt er *Nein*, so entscheidet ein neuer Würfelwurf, ob er getödtet oder
bleffirt

blessirt werde. *Ja* bedeutet todt, *Nein* bedeutet blessirt. Im letztern Falle wird er dennoch gefangen.

b) Auch dann, wenn ihm nur eine schlagende feindliche Figur nahe kömmt, wird er nach dem Würfelwurfe *Ja* gefangen, nach dem Würfelwurfe *Nein* getödtet.

Sowol in dem einen als dem andern Falle wird *der gefangene General* vom Spielbrette gethan, und zur Ranzionirung vorgemerkt, jedoch (ohnerachtet er zur Ranzionirung vorgemerkt bleibt), eben so wie der Getödtete (*Ab- schn. 40.*) nach 10 Spielzügen wieder auf das Spielbret gebracht, und nach Belieben gestellt.

42.

Das Feuern nach Wäldern, Dörfern und offenen Städten.

Das Feuer der Artillerie und Infanterie ist nur dann nach Wäldern oder Gebüsch, Dörfern und offenen Städten *wirksam*, wenn der Würfelwurf *bejahend* ausfällt. Dagegen hat die im Walde oder Gebüsch, in einem Dorfe oder einer

einer offenen Stadt stehende Infanterie oder Artillerie, (wie schon im 23sten Abschn. gesagt ward), immer zween Schüsse.

43.

Wenn Kavallerie in Wäldern, Dörfern, Städten und im Wasser schlagen kann.

Die sowol vor als in einem Walde, sowol vor als in einem Dorfe, sowol vor als in einer Stadt etc. stehende Kavallerie kann zwar, nach dem 22sten Abschn., weder hinein- noch herauswärts schlagen. Stößt sie aber in einem Walde oder Gebüfche, oder in einem aus mehr als einem Vierecke bestehenden Dorfe, oder einer Stadt an feindliche Kavallerie oder Infanterie, dann wird beiderseits geschlagen; doch so, daß die Infanterie wirksamer als die Kavallerie schlägt. Dieses geschieht dadurch, daß bei den Schlägen der Kavallerie gegen die Infanterie die Zahl des Würfelwurfs nur mit 2, bei dem Feuern der Infanterie gegen die Kavallerie diese Zahl aber mit 4 multiplicirt wird.

Kaval-

Kavallerie gegen Kavallerie im Wasser außer den Schiffbrücken, (folglich auf den mit 1 bezeichneten Stellen), oder in Wäldern, Gebüſchen, und in den aus mehr als einem Vierecke bestehenden Dörfern und Städten ſchlägt einander ſo wie auf der offenen Ebene.

44.

Das Klettern über ſteile Berge.

Ob das Klettern der Infanterie über das ſteile Gebirge, d. i. von der Ebene $\equiv 1$ auf 3, oder hinab von 3 auf die Ebene $\equiv 1$; von 2 auf 4, oder hinab von 4 auf 2; von 3 auf 5, oder hinab von 5 auf 3, ausführbar ſey, entſcheidet der Würfelwurf, wenn er bejahend ausfällt. —

Um von der Ebene, $\equiv 1$ auf 4, oder von 2 auf 5, und entgegen hinab zu klettern, muß der Würfelwurf *Ja* zweimal hintereinander geſchehen. —

Zur Kletterung von 1 auf 5, oder entgegen von 5 auf 1 wird ein *dreimal hintereinander ausfallendes Ja* des Würfelwurfes erfordert. —

45.
Die Verstärkung der geschwächten Armeen.

Die geschwächten Bataillons und Kavalleriedivisionen werden durch *Geheilte* (Rekonvalescenten), durch *Rekruten* und *Ranzionirte* wieder verstärkt.

Dies kann jedoch nie während dem Laufe des nemlichen Spieles, sondern nur vor Eröffnung eines neuen Spieles geschehen. Hierzu bedient man sich ebenfalls der Würfelwürfe, und zwar in Ansehung eines jeden einzelnen Bataillons der Infanterie, und einer jeden einzelnen Division der Kavallerie besonders. Die diesfalls zu beobachtenden Regeln sollen nun folgen.

46.
Rekonvalescenten.

Erstlich in Ansehung der Geheilten oder Rekonvalescenten zeigt der Würfelwurf, der wievielte Theil der Blessirten gestorben sey. Z. B. die Zahl der Blessirten einer Truppenfigur wäre

wäre 365, der Würfelwurf wäre 7, dann müßte der 7te Theil von 365 als gestorben angenommen werden, nemlich 52. Brüche werden in keine Rücksicht genommen. Hiernach wäre die Anzahl der Geheilten 313, welche Zahl dem Reste der Mannschaft des Bataillons oder der Division (*Abschn. 32.*) zugeschrieben wird.

Wie die *Anzahl der Blessirten* aufgefunden werde, ist nach demjenigen, was schon *im 33sten Abschn.* gelehrt wird, leicht zu begreifen.

47.

Rekruten.

Zweitens in Ansehung der Rekruten müssen je nach Umständen *zween Würfelwürfe* geschehen, von denen der erste entscheidet: ob der ganze Verlust der im Felde getödteten und in den Spitalern gestorbenen Mannschaft dieses oder jenes Bataillons, dieser oder jener Division durch frische Mannschaft ersetzt werde, oder ob dieser Ersatz nur theilweise geschehe.

Erstern Falls bedarf es keines zweiten Wurfs; der ganze Verlust an Todten der betref.

treffenden Truppenfigur wird durch Rekruten ersetzt.

Im zweiten Falle muß der zweite Würfelwurf zeigen, der wievielte Theil der Todten durch Rekruten ersetzt werde. Z. B. der Verlust der im Felde getödteten Füsilier des Bataillons Nr. 1. betrüge 1095 Mann, in den Spitälern wären 52 Mann gestorben; dann wäre die Summe der Todten 1147 Mann. Zeigte nun der zweite Würfelwurf 8, so müßte der achte Theil von 1147 Mann dem Bataillon als Verstärkung an Rekruten zugeschrieben werden, nemlich 143 Mann; denn auch hier werden Brüche in keine Rücksicht genommen.

Wie die *Anzahl der im Felde Getödteten* zu finden sey, ward im 33sten Abschn. gelehrt. *Deserteurs* zähle man gleichfalls als todt.

48.

Das Ranzioniren der Gefangenen.

Drittens. In Ansehung des Ranzionirens der Gefangenen kömmt es blos auf die freiwillige Uebereinkunft der Spieler an, wenn sie

stattfinden solle. Dabei muss jedoch die folgende Richtschnur beobachtet werden:

a) *Infanterist* gegen *Infanteristen* Mann für Mann. —

b) *Kavallerist* gegen *Kavalleristen*, oder 2 Mann *Infanteristen*. —

c) *General* gegen *General*, oder 1200 *Infanteristen*, oder 600 *Kavalleristen*. —

d) *General en Chef* gegen *General en Chef*, oder 2 *Untergenerale*, oder auch gegen 2400 *Infanteristen*, oder 1200 *Kavalleristen*. —

Z. B. die ganze Summe der Gefangenen des Spielers *A*, die in die Hände des Spielers *B* gekommen sind, wäre:

General 1.

Kavalleristen 959.

Infanteristen 1,328.

Jene des Spielers *B*, die in die Hände des *A* gerathen sind, wäre:

Kavalleristen 1,007.

Infanteristen 927.

In diesem Falle giebt *B* an *A* zurück den *General*. Dagegen erhält *B* von *A* 600 *Kavalleristen*.

risten. Hiernach behält *A* noch 407 Kavalleristen des *B*; denn $1,007 - 600 = 407$. Diese 407 Kavalleristen des *B* von 959 Kavalleristen des *A*, die *B* hat, abgeschlagen, behält *B* noch 552 Kavalleristen des *A*; denn $959 - 407 = 552$. Um diese 552 Mann Kavalleristen des *B* an *A* zurückzugeben, muß *B* von *A* die übrigen 407 Kavalleristen, dann 290 Infanteristen zurück erhalten. Hiernach behält *A* nur noch 637 Infanteristen des *B*; denn $927 - 290 = 637$. Diese 637 Infanteristen des *B* gegen eben so viele Infanteristen des *A* auswechselt, behält *B* noch 691 Infanteristen des *A*; denn $1,328 - 637 = 691$.

Jene 637 Mann Infanteristen, dann 959 Mann Kavalleristen kann *A* nach Belieben seinen Bataillons und Divisionen zuschreiben. Eben dies kann auch *B* mit seinen 927 Infanteristen und 1007 Mann Kavalleristen thun.

49.

Die Wegnahme der Artillerie.

In Ansehung der *Artillerie* findet die *Wegnahme* derselben in folgenden Fällen Statt:

G 2

a) Kömmt

a) Kömmt die Artillerie in eine solche Lage, dafs sie sich nicht mehr retten kann, d. i. keinen freien Zug mehr hat, so kömmt sie in die Hände des Gegentheils, und wird von ihm benutzt.

b) Wird sie an zwei entgegengesetzten Seiten von der feindlichen Mannschaft, oder an drei Seiten von Artillerie und Mannschaft eingeschlossen, dann entscheiden die Würfel, ob sie genommen werde, oder nicht. Im letztern Falle schlägt sie.

Bei einem neuen Spiele werden die in die Hände des Gegentheils gerathenen Kanonen so wie jedes Artilleriestück wieder ganz ersetzt, und nach Belieben aufgestellt *).

50.

*) Alles dasjenige, was in den Abschnitten 45 bis 48. von Verstärkung der Armeen, den Rekonvalescenten, Rekruten, Ranzioniren der Gefangenen, so wie in dem 49ten Abschn. am Ende von der Auswechslung der Artillerie gesagt wird, kann nach Uebereinkunft der Spielenden auch ganz füglich im Laufe des Spieles vorgenommen werden, denn es blos nach Beendigung jedes Spiels ein-

Die Wegnahme oder Vertilgung der Magazine.

Die Magazine werden entweder genommen oder vertilgt. Das erstere (die *Wegnahme* geschieht: wenn ein Magazin *entweder* in der Nähe der eigenen schlagenden Mannschaft von zwei entgegenstehenden Seiten durch feindliche Mannschaft eingeschlossen wird, *oder* wenn ihm in der Entfernung von eigener schlagender Mannschaft die feindliche Mannschaft auch nur auf einer Seite sich nähert. Jedoch ist diesfalls zu merken, daß in jenem (nemlich dem erstern) Falle auch der Würfelwurf entscheiden müsse: *ob die Wegnahme wirklich ausführbar sey.* — Fällt der Würfelwurf bejahend aus, dann behält die feindliche Mannschaft das Magazin. Fällt er verneinend aus, so muß, wenn das Magazin in der Nähe der eigenen Mannschaft sich befindet, noch einmal gewürfelt werden: *ob es vertilgt werde, oder nicht.* — Steht das
Maga-

einschränken zu wollen, hiesse das Spiel selbst ins Unendliche verlängern zu wollen.

Ann. d. H.

Magazin entfernt von eigener Mannschaft, dann wird es nach dem verneinenden Würfelwurfe vertilgt. —

Ein Magazin kann *verbrannt* werden, wenn es von dem Feuer der Artillerie erreicht wird. Ob es wirklich verbrannt werde, entscheidet der Würfelwurf 12 oder 2.

Sowol das vertilgte als das durch das Artilleriefeuer verbrannte Magazin wird, (wie es sich von selbst versteht), vom Spielbrete gethan. Bei einem neuen Spiele erhält jeder Theil seine 3 Magazine wieder.

51.

Die Wegnahme der Pontons.

Wer feindliche Pontons, Schiffbrücken oder Schiffe mit einer Truppenfigur besetzt, behält sie zu eigenem Gebrauche. Bei einem neuen Spiele kommen sie wieder in die Hände desjenigen zurück, der sie verloren hat. Dies letztere gilt auch, wie bereits im 49ten Abschn. gesagt ward, von der Artillerie, und nach dem 50sten Abschn. von den Magazinen.

Da mehrere Schiffbrücken oder Pontons auf einem *Landvierecke* (auf dem Wasser darf es nicht geschehen), über einander gelegt, auch auf denselben andere Figuren gestellt werden können, so können auch sogar mehrere übereinander liegende Pontons von Einer feindlichen Truppenfigur auf einmal besetzt werden, und kommen durch diese Besitznahme in die Hände des Feindes. Und da die Pontons, (wie eben gesagt ward), auch ausserdem mit andern Figuren besetzt werden können, so kommen sie auch dann in Feindes Hände, wenn die auf denselben befindliche Figur in diese Hände fällt.

52.

Regel für das Ziehen und Schlagen.

Wenn ein Spieler nach dem Gegenschlage seines Gegners seinen Figuren eine neue Stellung giebt (*Abschn. 31.*), dann darf jede Figur nur Einen Gang machen.

Um die Uebertretung dieser Vorschrift bei der grossen Anzahl der Figuren ohne allen Zwist zu verhindern, darf die diesfällige *Bewegung*

gung nicht willkührlich bald in dieser bald in jener Gegend, sondern muß also geschehen, daß sie entweder von der rechten oder von der linken Hand anfangend nach den von der Gegenseite in gerade heranlaufender Linie befindlichen Quadratenreihen, (folglich weder nach den horizontalen noch nach den diagonalen Quadratenreihen) unternommen werde. Eben diese Vorschrift ist auch beim *Schlagen* zu beobachten.

Jedem Theile steht es frei, so viele Figuren in *Bewegung* zu setzen, als ihm beliebt.

53.

Wie ein Spiel ausgesetzt oder geendigt wird.

Ein Spiel wird nur dann *ausgesetzt*, wenn man entweder durch irgend einen Umstand gezwungen wird, das Spiel abzubrechen, — oder daß dieses Abbrechen nach beiderseitiger freier Uebereinkunft geschehe; — in diesen beiden Fällen bleibt alles unverändert bis zum nächsten Spiele stehen. —

Das

Das Spiel wird auch ausgesetzt, wenn beide Spieler einen *Rückzug* verabreden. In diesem Falle macht jeder Theil *zween Züge* mit seinen in einer schlagenden oder schlagbaren Stellung befindlichen Figuren dergestalt rück- oder auch seitwärts, dafs er weder geschlagen werde noch schlagen kann. Es versteht sich von selbst, dafs wenn diesem Rückzuge einige Figuren im Wege stehen, auch diese, so viel als nothwendig ist, ihre Stellung verändern müssen.

Will sich nur der eine Theil zurückziehen, dann darf es nicht ehender geschehen, als bis der Zug (nach dem *31sten Abschn*) an ihm ist, und wenn der Würfelwurf bejahend ausfällt. Diese Zurückziehung geschieht so wie im vorigen Falle, jedoch keineswegs mit *zween*, sondern mit *vier Zügen*.

Ganz geendigt wird ein Spiel nur dann:
 a) wenn es beide Theile zufrieden sind, oder
 b) wenn der eine Theil beinahe ganz aufgerieben wird. Dafs jedes Spiel meist mehrere Wochen dauern kann, bevor der letztere Fall eintritt, ist leicht von selbst zu begreifen. —

Vom Rande des Spielbretes.

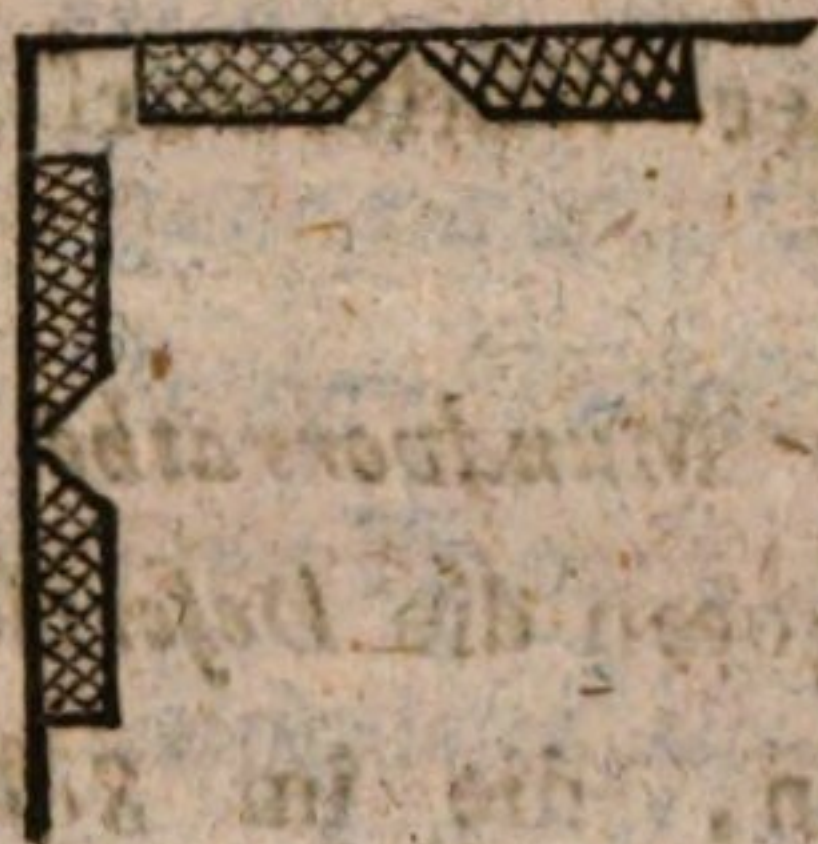
Befindet sich eine Figur am Rande des Spielbretes, so ist sie so zu betrachten, als stehe sie vor einem ganz und gar unersteigbaren Gebirge.

*Von Festungen und Zitadellen.**Wesentliche Beschaffenheit derselben.*

In Ansehung der Festungen und derjenigen Zitadellen, die außer den Festungen sich befinden, kömmt zu bemerken, daß sie ihre eigene *Artillerie*, auch ihre eigene *Munitions*- und *Proviantvorräthe*, so wie auch ihre eigene *Besatzungstruppen* haben.

Das Daseyn der *Munitions*- und *Proviantvorräthe* in den Festungen wird durch Bezeichnung der dazu gewidmeten Vierecke mit *M* und *P* angezeigt.

Für die Artillerie werden in Festungen und Zitadellen, (die sich schon auf dem Spielbrette, nach dem 4ten und 5ten Abschn., unabänderlich befinden), die *Batterieen* durch Einschnitte in den schwarzen Rändern folgendermassen angedeutet:



Nach so vielen Seiten, als Einschnitte an einer Batterie sind, kann, und zwar immer *zweimal*, mit Kanonen auf eine Weite von 7 Quadraten gefeuert werden.

56.

Die Vertilgung der Munitions- und Proviantvorräthe in Festungen.

Belangend die Munitions- und Proviantvorräthe in Festungen (in Ansehung der Zitadellen folgt die Anweisung im 59sten Abschn.), diese

wer-

werden nur durch das Bombenfeuer (aus Mörsern) vertilgt. Wenn jedoch diese Vertilgung erfolgen soll, dann muß der Würfelwurf 12 für die *Munition*, der Würfelwurf 2 für den *Proviand* fallen.

Ist die Munition vertilgt, dann schweigen die Batterien der Festung; die Festung wird aufgefordert, der Würfelwurf 74 entscheidet ihre Uebergabe.

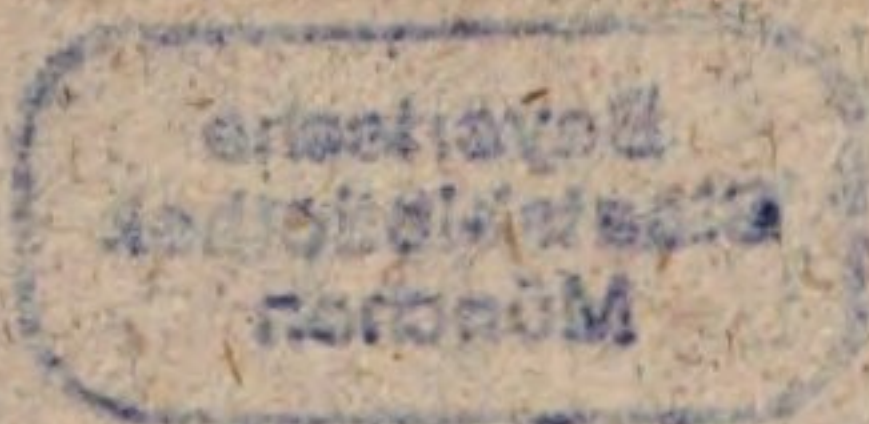
Werden die Mundvorräthe (der Proviand) vertilgt, dann treten die *Desertions- und Sterblichkeitsregeln* ein, die im 81sten, 82sten und 83sten Abschnitte gegeben werden sollen. Auch nun (aber erst beim folgenden Zuge des Belagerers), geschieht die Aufforderung. Nur dann, wenn der Würfelwurf zweimal bejahend ausfällt, übergeht die Festung.

57.

Vom Stürmen.

Festungen und Zitadellen oder Kastele werden auch bestürmt. In diesem Falle macht die stürmende Infanterie einen Gang von 4 Quadraten.

Ob



Ob ihr der Sturm gelinge, entscheidet der Würfelwurf 12.

Wie stark dabei der Verlust sowol auf Seite der Stürmenden als auf Seite der Belagerten sey, wird nach den bekannten Regeln durch Würfelwürfe entschieden. Nur ist dabei zu erinnern, daß auf Seite der Belagerten die Wurfzahl nur einfach genommen, ihren Verlust anzeige; dagegen für den Verlust der Stürmenden nach der allgemeinen Regel (32ster Abschn.) die Wurfzahl mit 4 multiplicirt wird. —

Gelingt der Sturm, dann kömmt die Festung in die Hände der Belagerer. *Gelingt er nicht*, dann haben die Stürmenden eben so wie beim Angriffe, den Vortheil, sich bis ins vierte Viereck zurückziehen zu können.

Auch wenn der Sturm gelingt, wird der beiderseitige Verlust, eben so wie bereits oben gesagt ward, durch Würfelwürfe bestimmt, nemlich auf der Seite der Stürmenden wird die Zahl des Würfelwurfs mit 4 multiplicirt, auf der Seite der Besiegten aber nur einmal genommen.

Von Ausfällen.

Dafs auch Ausfälle aus den zugleich mit *Feldtruppen* besetzten Festungen und Zitadellen von diesen Truppen geschehen können, versteht sich von selbst. Dabei werden die allgemeinen Spielregeln sowol in Ansehung des Ganges als des Schlagens beobachtet.

Die Vertilgung der Munitions- und Proviantvorräthe in Zitadellen.

In Ansehung der Kastele oder Zitadellen (da auch diese mit Munitions- und Proviant- oder Mundvorräthen versehen seyn müssen), entscheidet sowol beim Bomben- als Kanonenfeuer (nur die reitende Artillerie ist weder hier noch gegen Festungen anwendbar), der Würfelwurf 12 die Vertilgung des *Munitionsvorrathes*; der Würfelwurf 2 aber jene des *Proviantvorrathes*.

Nach Vertilgung des einen oder des andern, wenn das Kastell mit keinen *Feldtruppen* besetzt

befetzt ist, entscheidet der Würfelwurf *Ja*: ob das Kastell oder die Zitadelle an die Belagerer übergeht. Ist das Kastell mit Feldtruppen besetzt, dann werden nach Vertilgung des Mundvorrathes eben jene Regeln beobachtet, die bei größern Festungen gelten (*Abschn. 56.*), namentlich jene in Ansehung der *Sterblichkeit und Desertion*, die weiter unten (im *81sten, 82sten und 83sten Abschnitt*) folgen werden.

Hier ist das Bild eines nach allen vier Seiten mit Battericeen versehenen Kastells.



Noch

Noch mancherley sehr wesentliche Regeln.

60.

Von der beweglichen Artillerie.

In! Ansehung der beweglichen Artillerie, d. i. derjenigen, die nicht den Batterieen der Festungen und Zitadellen eigen ist, sind noch die folgenden Regeln zu beobachten:

a) Diese Artillerie wirkt nur in der Nähe eigener Truppen.

b) Wenn Artillerie gegen Artillerie, entweder aus Festungen und Zitadellen, oder aufer denselben, spielt, dann tritt die Möglichkeit der *Demontirung* ein. Diese erfolgt auf den Würfelwurf 12, jedoch bloß auf eine Kanone oder einen Mörser auf einmal. Da es nun Batterieen zu 4 und 2 Kanonen, auch zu 2 Mörfern giebt (*1ster Abschn.*), so ist es gut, auch Batterieen zu 3, 2 und 1 Kanone, dann einzelne Mörser zur Auswechselung im Vorrathe zu haben.

c) Die

c) Die bewegliche Artillerie kann aus keinem schon mit eigener unbeweglicher Artillerie besetzten Vierecke der Festungen und Zitadellen gebraucht werden.

Die *Demontirungen* derjenigen Artillerie, die den Festungen eigen ist (*Abschn. 55.*), bleiben ohne Wirkung, weil angenommen wird, daß diese Artillerie leicht ersetzt werden kann.

61.

Wenn der eine Theil keinen General mehr hat.

Hat der eine Theil keinen General mehr, dann schlägt die Gegenparthei durchgehend doppelt, in der Nähe ihres Generals aber sogar dreifach. — Dann tritt auch (wie schon im 39sten *Abschn.* gesagt ward), die Möglichkeit der *unordentlichen Retirade* ein. Ob sie wirklich geschehe, entscheidet der Würfelwurf *Ja*.

Bei dieser *unordentlichen Retirade* ist auch a) sowohl die einzelne als die gänzliche, d. i. bataillons- oder divisionsweise *Gefangennehmung der Mannschaft* bei der Infanterie und Kavallerie,

lerie, dann b) die *Wegnahme der Artillerie* möglich.

Die *einzelne Gefangennehmung* ist in jenem Falle auch dann möglich, wenn nur eine schlagende Figur der sich retirirenden schlagenden Mannschaft nahekömmt, und diese letztere 3 Vierecke von den Truppen ihrer Parthei entfernt ist (*Abschn. 34.*). Dagegen die *gänzliche Gefangennehmung* der Mannschaft der Regel nach (*Abschn. 34.*) nur dann möglich ist, wenn die Truppenfigur zwischen zwei schlagenden Figuren der Gegenparthei geräth.

Eben dies gilt auch bei einer unordentlichen Retirade in Absicht auf die *Wegnahme der Artillerie.* —

Auch in diesen Fällen wird der Würfelwurf *Ja* erfordert.

62.

Das Feuern der Artillerie nach steilen Gebirgen.

Noch sind in Absicht auf Wirkung der Artillerie nach steilen Gebirgen (*Abschn. 25.*) die folgenden Regeln in Acht zu nehmen.

a) Ein

a) Ein *Mörser* am Fusse einer Höhe $= 4$ oder $= 5$ kann nicht darauf wirken. Auf eine Höhe $= 3$ wirkt er auch noch in einer Ferne von 3 Vierecken. Auf eine Höhe $= 2$ wirkt er eben so, wie auf der Ebene, d. i. selbst in der Ferne von 5 Vierecken (*Abschn. 20.*). Dagegen er von jeder Höhe herabwirkt, und zwar selbst bis auf eine Ferne von 5 Vierecken.

b) Die *übrige Artillerie*, wenn sie *dicht* unter einem steilen Gebirge $= 3$ oder $= 4$, oder gar $= 5$ steht, kann weder darauf, noch weniger also darüber wirken. Steht sie dicht vor einer Anhöhe $= 2$, so kann ihr Feuer nur auf diese Anhöhe, keinesweges aber auf die dahinter liegenden eben so hohen, um so weniger auf die niedern Vierecke wirken.

c) Stehen die *Kanonen* in einer Entfernung von 2 Quadraten vor einer Anhöhe $= 2$, oder $= 3$, oder $= 4$, oder $= 5$, so kann ihr Feuer nur auf die Anhöhen 4, 3, 2, aber keineswegs auf die Anhöhe $= 5$ wirken.

d) Stehen die *Kanonen* in einer Entfernung von 3 Quadraten vor einer Anhöhe $= 2$, oder $= 3$, oder $= 4$, oder $= 5$, dann wirkt ihr Feuer ebenfalls nur bis auf die Anhöhe $= 4$.

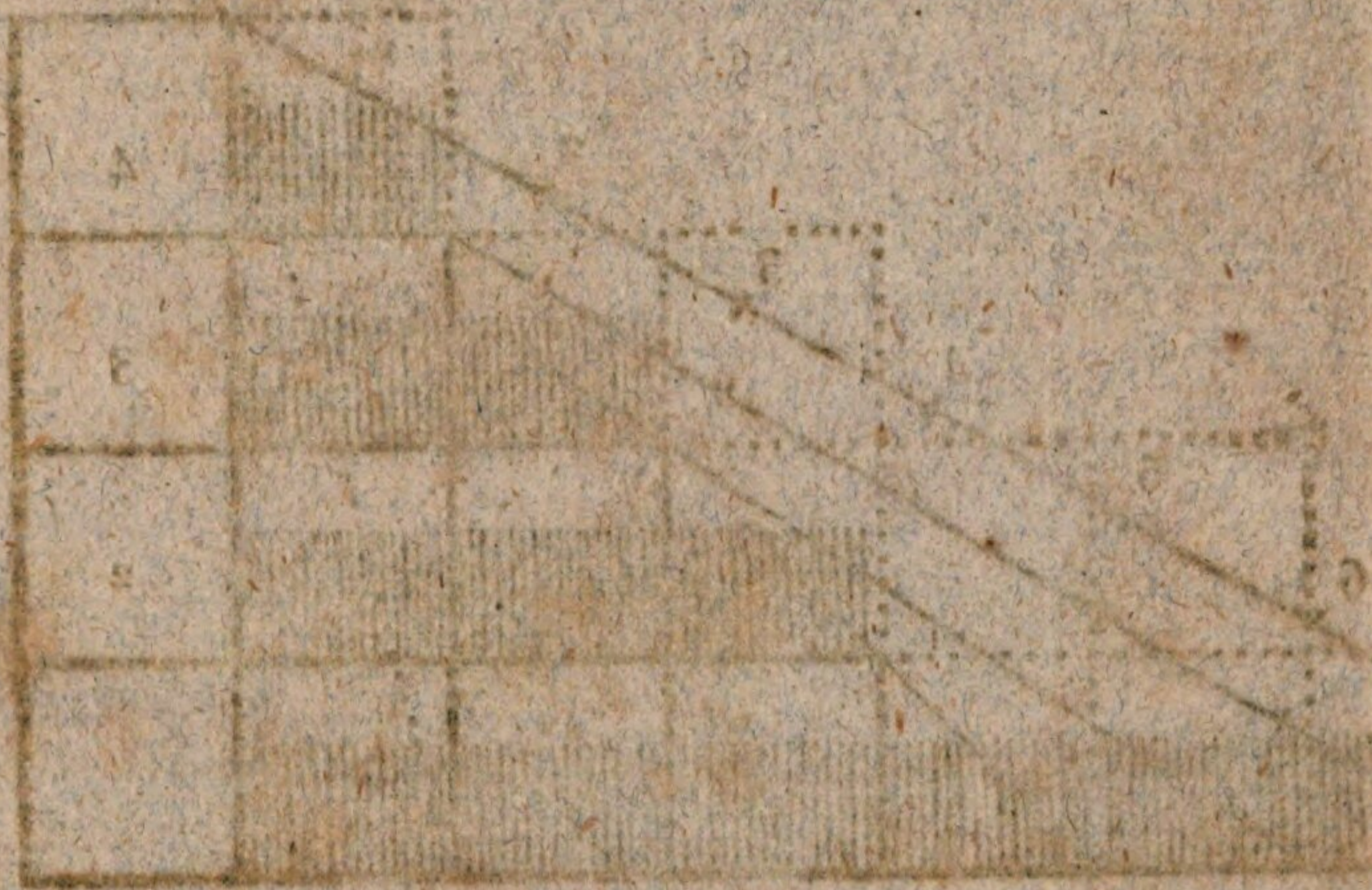
e) In einer Entfernung von 4 Quadraten wirkt das Feuer der *Kanonen* auf die Anhöhen 2, 3, 4.

f) In einer Entfernung von 5 Quadraten wirkt das Feuer der *Kanonen* nur auf die Anhöhen 2, 3.

g) In einer Entfernung von 6 Quadraten wirkt das Feuer der *Kanonen* nur auf die Anhöhe 2.

h) In einer Entfernung von 7 Quadraten kann das Feuer der *Kanonen* auf keine Anhöhe wirken.

i) Betreffend die *reitende Artillerie*, deren Feuer nur in einer Entfernung höchstens von 6 Quadraten oder Vierecken in gerader nicht diagonalen Linie (*Abschn. 20.*) wirkt, erreicht ihr Feuer in einer Entfernung von 6 Quadraten keine Anhöhe, — in einer Entfernung von 5 Quadraten nur die



5

4

3

2



die Anhöhe 2, — in einer Entfernung von 4 Quadraten die Anhöhen 2 und 3, — in einer Entfernung von 3 Quadraten die Anhöhen 2, 3 und 4, — in einer Entfernung von 2 Quadraten nur die Anhöhen 2 und 3, — ganz dicht vor einer Anhöhe nur die Anhöhe 2. —

63.

Das Feuern der Artillerie von Anhöhen herab.

In Ansehung des Artilleriefeuers von den Anhöhen herab sind nach der hier stehenden Normalfigur (*siehe nebenstehende Abbildung*) die folgenden Regeln zu beobachten.

a) *Mörser* feuern von Anhöhen eben so wie auf der Ebene.

b) Die *übrige Artillerie* kann von den Anhöhen 5 und 4 hinab auf die Ebene nur bis 6 und 5, — von den Anhöhen 3 und 2 bis 7 und 6, — in grader nicht diagonalen Linie feuern. In beiden Fällen gilt die mindere Zahl von der *reitenden Artillerie*.

c) In

c) In *diagonaler Richtung* reicht das Artilleriefeuer (dem *20sten Abschn.* gemäß) um ein Viereck minder weit. —

d) Wenn vor den Höhen, auf denen die Artillerie steht, eine gleiche Höhe, (die ich hier durch Punkte angezeigt habe), sich befindet, dann kann (außer aus *Mörfern*) nicht gefeuert werden, folglich nicht von 5 über 5, nicht von 4 über 4, u. f. w. Auch nicht, wenn das dritte Viereck vor $5 = 4$ ist, auch nicht, wenn das fünfte Viereck vor $5 = 3$ ist, u. f. w.

64.

Bergnorm.

Um nicht die ohnedies sehr zahlreichen Spielregeln noch mehr zu häufen, welches geschehen müßte, wenn ich *für alle mögliche Berglagen* hier besondere Regeln geben wollte, glaube ich den Spielenden nur das Folgende rathen zu müssen.

a) Befinden sich die Berge ihres Spielbretes durch genau regelmässige (solide) *Kuben* dar-

dargestellt, dann kann gar leicht die mögliche Wirkung des Kanonenfeuers im Gebirge bloß durch das Anlegen eines *Messstäbchens*, daran die Fernen nach der Breite der Vierecke bemerkt sind, erforscht werden.

- b) Sind aber die Berge des Spielbretes durch keine genau kubische Erhöhungen dargestellt, dann ist ein solches Messstäbchen nicht anwendbar, sondern man bedient sich einer besondern beweglichen *Bergnorm*.

Diese Bergnorm kann folgendergestalt von Kartenpapiere oder dünnem Bleche gemacht werden:

a									b
	e	7	6	5	4	3	2	1	e
	f	5	5	5	5	5	5	5	f
	g	4	4	4	4	4	4	4	g
	h	3	3	3	3	3	3	3	h
	i	2	2	2	2	2	2	2	i
c		7	6	5	4	3	2	1	d

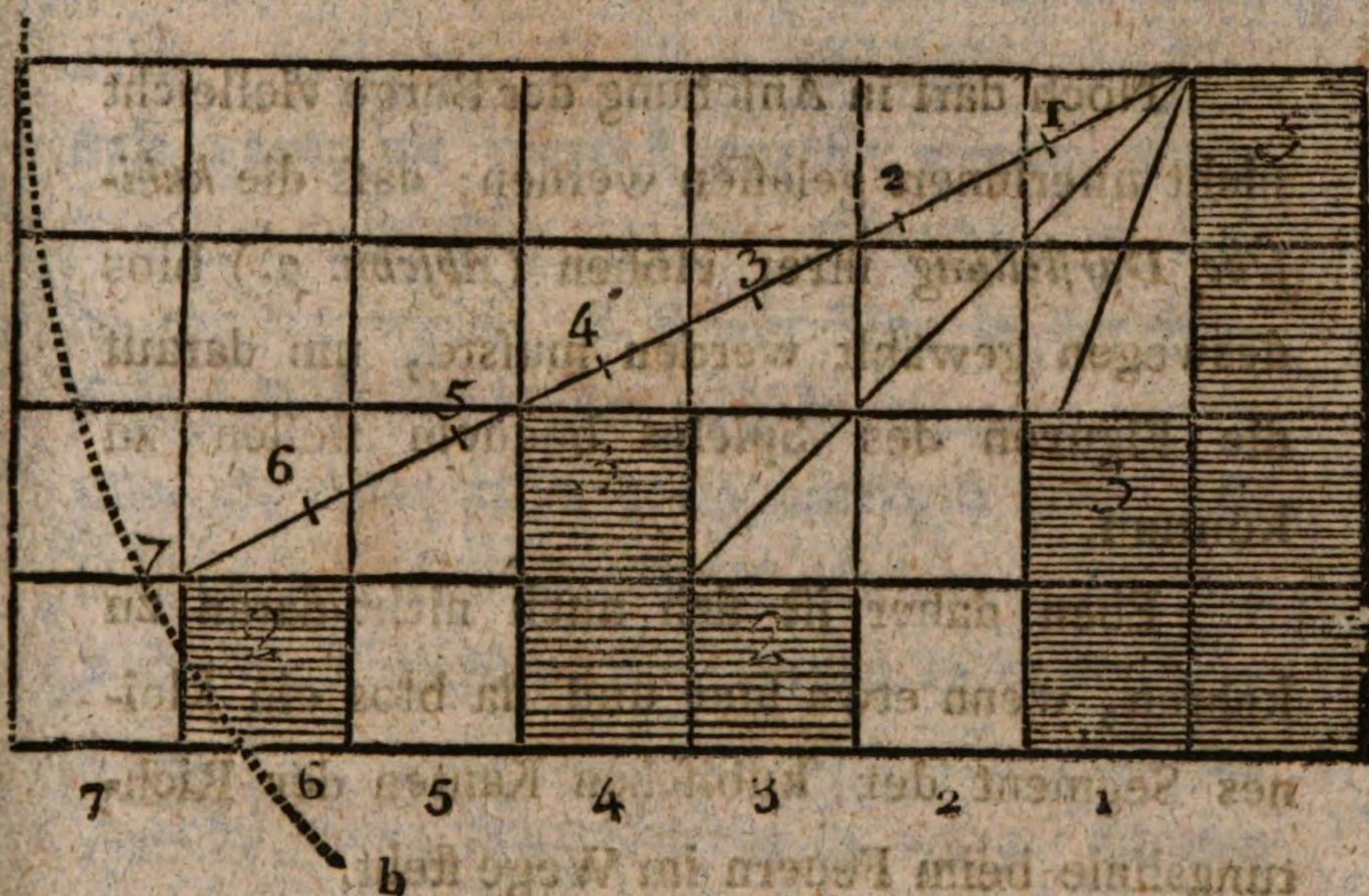
a b c d ist die ganze Gröfse der Bergnorm.
ee ff gg hh ii sind horizontale Durchschnitte
 durch dieselbe.
1 bis 7 sind die Entfernungen von jener An-
 höhe, von der geseuert wird.

5 4 3 2 sind die Zahlen der Höhen.

Zu dieser Norm gehören auch noch 8 lange
Streifen von einem gefärbten ebenfalls starken
 Papiere, oder von Bleche. Diese Streifen müs-
 sen nur so breit als jedes der in dieser Norm be-
 findlichen Vierecke, und 6 solche Vierecke
 lang seyn.

Um nun die mögliche Wirkung des Kano-
 nenfeuers in einem gewissen Gebirge auszufor-
 schen, stellt man zuerst *die Lage dieses Gebirges*
im Profile dadurch vor: dafs man die gefärbten
 Streifen durch die Norm zieht, wozu *die bori-*
zontalen Durchschnitte ee ff gg hh ii dienen. Ist
 dies geschehen, hat man dadurch das *Profil der*
Gebirgslage erlangt, dann nimmt man einen an-
 dern 7 Vierecke langen ebenfalls gefärbten
 Streif zur Hand, und forscht durch das Anle-
 gen desselben die *Erreichbarkeit* des zu beschie-
 ssenden Vierecks aus, so wie diese Prüfung
 auch

auch schon aus der im vorigen (63sten) Abschn. aufgestellten Normalfigur begreiflich werden kann. Zum Beispiele mag die folgende *Profil-*
darstellung dienen.



Man sieht aus dieser Darstellung, daß von der Anhöhe = 5 nur auf die Entfernungen 1, 3, 4, 6, nicht aber auch auf die Entfernungen 2, 5 und 7 gefeuert werden kann. Auf die letztere (7) auch noch aus dem Grunde nicht, weil diese Entfernung, in der Diagonalrichtung gemessen, mehr als 7 Vierecke beträgt, welches

ches in der vorstehenden Figur durch den punktirten Bogen *a b* erwiesen wird.

65.

Die kubische Darstellung der Berge.

Noch darf in Ansehung der Berge vielleicht nicht unerinnert gelassen werden: dafs die *kubische Darstellung* ihrer Höhen (*Abschn. 9.*) bloß deswegen gewählt werden mußte, um darauf die Figuren des Spieles bequem stellen zu können.

Eben daher ist sich auch nicht daran zu kehren, wenn etwa hier und da bloß ein kleines Segment der kubischen Kanten der Richtungslinie beim Feuern im Wege steht.

66.

Der Gebirgsgang.

Auf die Gebirge hinauf und von den Gebirgen herab gehen die Kanonen nicht nur, sondern alle Figuren überhaupt einen langsamern Gang (*Abschn. 26.*), einzig die *Mörser* ausgenommen,

nommen, die nicht langsamer als 1 gehen können; daher bei denselben die *Seitenvierecke* der *Bergkuben* nicht gerechnet werden.

Der langsamere Gang der Figuren auf die Gebirge hinauf und von denselben herab rührt daher: weil auch die Höhe der kubischen Gestalt wegen als Viereck gezählt werden muß, wie dies auch schon *in den Abschnitten 25. und 26.* erinnert ward. Z. B. der Weg in der *Pro-fildarstellung des 64sten Abschnitts* wäre von 5 über die Höhe $= 2$ des Vierecks 6 auf 7, so müßten 4 Vierecke gezählt werden, weil hier 2 Höhen (für hinauf und herab) zu zählen sind. Eben so, wenn daselbst der Weg von 2 auf die Anhöhe $= 3$ des Vierecks 4 wäre, müßten ebenfalls 4 Vierecke (wegen der zwei Höhen hinauf) gezählt werden.

Da keine Figur auf der Nebenseite oder der perpendikularen Fläche eines Kubus oder Würfels stehen kann, so darf, wenn die Gangszahl (*Abschn. 16.*) nur bis an diese Seitenfläche (das Höhenviereck) reicht; nicht der ganze Gang gemacht werden. Z. B. Scharfschützen, leichte Infanterie, Kürassiers etc. gehen bis 3.

In

In den vorher angenommenen zween Fällen könnten sie daher von 5 und 2 nur auf die Anhöhen $= 2$ des 6ten und 3ten Vierecks kommen.

67.

Besatzungstruppen.

In Ansehung der *Kastelle* und *Festungen* wird angenommen: dafs in jedem Kastele von vier mit Batterieen versehenen Seiten eine *eigne Besatzung* von 600 Mann liege, nemlich 150 Mann auf eine jede solche Seite gerechnet. Das Nemliche gilt auch von Festungen. Hiernach hat eine Festung von 12 mit Batterieen versehenen Quadratseiten eine Besatzung von 1800 Mann, jene von 24 solchen Quadratseiten 3600 Mann zur Besatzung, u. f. w.

68.

Generale schlagen nicht.

Da Generale nicht selbst schlagen, so gilt dies auch selbst für den Fall, wenn sie aneinander geriethen; zumal weil jedes Viereck des
Spiel.

Spielbretes einen Raum von mehrern tausend Quadratklaftern vorstellt. Man nehme an, daß jede Seite eines solchen Vierecks nur 90 Klaftern lang sey, so ist sein Flächeninhalt schon $= 8,100$ Quadratklaftern.

69.

Gebrauch der Artillerie bei Belagerungen.

Bei Belagerungen kann der Belagernde sich nicht allein der Mörser, sondern auch der übrigen Feldartillerie (nur die *reitende Artillerie* ausgenommen, *Abschn. 59.*) zur Beschießung der Festungen und Kastele oder Zitadellen, jedoch nur in einer Entfernung von 5 Vierecken, ohne Unterschied; ob es in gerader oder diagonalen Richtung geschehe, bedienen.

Eben so können aus jedem Werke einer Festung, so wie aus jeder Zitadelle, von der mit Batterieen versehenen Seite *Bogenschüsse aus Mörsern* (statt der Schüsse aus Kanonen), jedoch in diesem Falle nur auf eine Weite von 5 Vierecken,

ecken, ebenfalls ohne Unterschied der diagonalen oder geraden Richtung geschehen.

70.

Das Zusammenschießen der Schiffe.

Die auf dem Wasser befindlichen Pontons, Schiffbrücken oder Schiffe können zusammengeschoffen werden, entweder aus Mörfern durch Bogenschüsse, oder, so weit sie erreicht werden können, auch durch jede andere Artillerie, wenn diese entweder am Ufer oder sich auf einer Anhöhe befindet.

In jedem dieser Fälle muß aber der Würfelwurf *Ja* entscheiden: ob das Zusammenschießen wirklich gelungen sey.

Die zusammengeschoffenen Pontons werden vom Spielbrete gethan.

Befand sich Mannschaft darauf, so entscheidet der Würfelwurf: der wievielte Theil derselben sich durch *Schwimmen* gerettet habe. Z. B. die Stärke der Mannschaft wäre noch 786 Mann, die Wurfzahl wäre 7, dann hätten sich bloß 112 Mann durchs Schwimmen gerettet.

Wäre

Wäre Artillerie oder ein Magazin auf dem Ponton gewesen, dann geht sowol das eine als das andere zugleich mit verloren. Dagegen in Ansehung eines Generals ein neuer Würfelwurf *Ja* entscheidet, ob er sich durchs Schwimmen gerettet habe. Die durchs Schwimmen Geretteten werden auf das nächste besetzbare Viereck gestellt.

Gelingt das Zusammenschieszen nicht, so wird in Ansehung der auf den Pontons befindlichen Mannschaft den allgemeinen Regeln nach die Wurfzahl für den Verlust derselben berechnet, oder wenn ein General darauf ist, sich nach der Regel des 40sten Abschn. benommen.

71.

Wenn Truppenfiguren der Schwäche wegen nicht mehr schlagen.

Wenn von einem Bataillon oder einer Kavalleriedivision nur noch der 20ste Theil der Mannschaft übrig ist, dann ist dieser geringe Rest derselben nicht mehr im Stande, es auf dem Schlachtfelde auszuhalten. Die Figur

schlägt nicht mehr, und kann von dem, dem sie gehört, wenn der Zug an ihm ist, vom Spielbrete gethan werden.

Dieser 20ste Theil beträgt

bei Füsiliers (zu 1200 Mann)	60 M.
bei Grenadiers (zu 1000 Mann)	50 -
bei den Kavalleriedivisionen (zu 900 M.)	45 -
bei den Bataillons der Scharfschützen	
und der leichten Infanterie (zu 800 M.)	40 -

72.

Was mit den gefangenen Truppenfiguren und der weggenommenen Artillerie geschehe.

In Ansehung der Gefangennehmung ganzer Bataillons und der Kavalleriedivisionen (*Abschn. 34. und 61.*), wie auch in Ansehung der Wegnahme der Artillerie (*Abschn. 49. und 61.*) ist noch zu erinnern, daß die in die Gefangenschaft gerathene Truppenfigur nicht nur vom Spielbrete gethan, sondern auch die Mannschaft derselben nach der Zahl ihrer wirklichen Stärke in der Tabelle (*Abschn. 32.*) als gefangen ange-
merkt

merkt werde. Die weggenommene Artillerie hingegen bleibt dem Gegentheile, um von demselben als eigenes Geschütz, jedoch nicht schon bei dem nemlichen Zuge, sondern erst bei künftigen Zügen gebraucht zu werden.

73.

Was mit eingeschlossenen Figuren geschehe?

Kömmt Mannschaft, Artillerie, General oder Magazin in eine solche Lage, daß ihnen kein Zug mehr frei bleibt, sie folglich sich nicht mehr retten können, dann können zwei schlagenden Figuren (Mannschaft oder Artillerie) ohne Unterschied, in welcher Stellung sie auch seyn mögen, ja sogar eine einzige solche Figur die Gefangennehmung oder Wegnahme vollführen. Auch mehrere Figuren können zugleich in Feindes Hände fallen, wenn sie so eingeschlossen werden, daß ihnen kein freier Zug mehr übrig bleibt, d. i. daß sie sich aus dieser Lage durch keinen Zug mehr retten können. Jedoch entscheidet auch in dieser Lage der Würfelwurf

felwurf *Ja*: ob sie sich ergeben. Im Verneinungsfalle schlagen sie.

74.

Artillerie, zu weit von eigenen Truppen entfernt.

Artillerie, die drei Quadrate von eigener schlagender Mannschaft entfernt ist, kann auch durch eine sich ihr nähernde feindliche Truppenfigur genommen werden.

75.

Von Bombenwürfen nach Wäldern, Dörfern oder offenen Orten.

Gegen Figuren in Wäldern, Dörfern oder offenen Orten (*Abschn. 42.*) bedarf es bei Bombenwürfen (aus Mörsern) keiner Entscheidung der Würfel, ob das Feuern von Wirkung sey.

76.

Wirkung des Feuerns nach Truppen in Wäldern, Dörfern und offenen Orten.

Gegen Truppen in Wäldern, Dörfern oder andern offenen Orten ist das Feuer von aussen
minder

minder wirksam. Daher die Zahl des Würfelwurfs dabei nicht (der allgemeinen Regel gemäß) mit 4, sondern blos mit 2 zur Bestimmung des Verlustes multiplicirt wird.

77.

*Wirkung des Feuerns gegen Truppen
hinter Feldschanzen.*

Gegen Truppen hinter Feldschanzen wird die Zahl des Würfelwurfs zur Bestimmung des Verlustes mit 3 multiplicirt, ausser aus *Mörsern* und von einer Anhöhe, wo der allgemeinen Regel nach diese Zahl des Verlustes mit 4 multiplicirt wird.

78.

*Vom Gebrauche der Pallisaden und
Feldschanzen.*

Belangend die Pallisaden und Feldschanzen können diese entweder gleich bei der ersten Stellung nach Belieben, jedoch nicht näher als Truppen, Artillerie u. s. w. an der Scheidungs-

dungslinie (*Abschn.* 27.) gestellt, auch wol während des Spieles befestigt werden.

Im letztern Falle können aber niemals mehr als 2 Feldschanzen oder Pallisaden auf einmal gestellt werden, und zwar nur auf solchen Vierecken, die bereits vom vorigen Zuge her mit Mannschaft oder Artillerie besetzt sind, auch beim neuen Zuge besetzt bleiben, und von feindlichen schlagenden Figuren oder feinen Kastellen und Festungswerken wenigstens 4 Quadrate entfernt wird. Es wäre dann, daß eine eigene schlagende Figur davor stünde. In diesem Falle ist diese Entfernung von 4 Quadraten nicht erforderlich.

Eben so können auch Feldschanzen und Pallisaden während des Spieles wieder rasirt werden; jedoch ebenfalls nicht mehr als zwei Stücke bei einem Zuge, und zwar nur diejenigen, die wirklich von Mannschaft oder Artillerie noch vom vorigen Zuge besetzt waren.

*Der durch das Artillerief Feuer bewirkte
Verlust der Besatzungstruppen.*

In Ansehung der Garnisonen oder Besatzungstruppen in den Kastellen und Festungen (*Abschn. 67.*), wenn sie von Feldtruppen nicht besetzt sind, sind die darein reichenden Artillerieschüsse ebenfalls bleffirend und tödtend. Für diesen Verlust wird die *Zahl des Würfelwurfs* *blos einfach* genommen.

Es wird vielleicht nicht überflüssig seyn, zu erinnern: daß auch für die Besatzungstruppen eigne Kolumnen in den *Tabellen* (*Abschn. 32.*) bestimmt seyn müssen, darin auch ihr mancherlei Verlust (so wie es bei Feldtruppen geschieht), vorzumerken und abzuziehen sey.

*Wenn Kastele und Festungswerke mit
Feldtruppen besetzt sind.*

Sind die Kastele oder die beschossenen
Werke einer Festung mit Feldtruppen besetzt,
dann

dann gilt jeder Artillerieschuß (außer der Bedeutung der Würfelwürfe 12 und 2 bei Kastellen, *Abschn 59.*) nicht die Garnison, sondern die Feldtruppen.

Für den Verlust wird auch hier die *Zahl des Würfelwurfs nur einfach* genommen.

Das in diesem und dem vorhergehenden Abschnitte Gesagte gilt auch bei *Stürmen*, davon ich im *57sten Abschnitte* gehandelt habe.

81.

Sterblichkeit in Kastellen und Festungen.

In Ansehung der Sterblichkeit in Kastellen und Festungen, wenn der Mundvorrath oder Proviant vertilgt ist, wird bei jedem folgenden Zuge, (so lange das Kastell oder die Festung nicht in die Hände des Feindes übergeht), die Stärke der Sterblichkeit *in Ansehung der Garnisonstruppen* durch einen Würfelwurf für jedes mit Schanzen versehenes Viereck bestimmt, und zwar so, daß jede Wurfzahl mit der Zahl der mit Batterieen versehenen Seiten multiplicirt wird.

Hat

Hat die Sterblichkeit in einem Kastele oder in einer Festung schon so sehr gewüthet, oder geschah es auch durch sonst einen Verlust, dafs nur noch der 10te Theil der Garnisontruppen (d. i. 15 Mann auf eine jede mit einer Batterie versehene Seite gerechnet), darin übrig ist, dann ergiebt sich die Festung oder Kastell; nur dann nicht, wenn der *Würfelwurf dreimal hinter einander verneinend* ausfällt.

Die in des Feindes Hände übergegangenen Kastele und Festungen werden erst bei dem nächsten Zuge wieder als vollständig mit Garnisontruppen besetzt, mit Proviant- und Munitionsvorräthen versehen, betrachtet.

82.

Desertion der Garnisontruppen aus Kastele und Festungen.

Da nach der Vertilgung des Mundvorraths in Kastele und Festungen auch die *Desertion* aus denselben möglich ist (*Abschn. 56.*), so entscheidet erst der Würfelwurf *Ja*: ob sie Statt habe; — alsdann aber der zweite: wie stark sie

sie sey. — In Ansehung der Garnisontruppen wird mit den Würfeln so vielmal gefragt, als es mit Batterieen versehene Vierecke giebt. Die Wurfzahl wird für die Desertion nur *einmal* genommen.

83.

Desertion und Sterblichkeit der Feldtruppen in Kastellen und Festungen.

Sind auch Feldtruppen in einem Kastele oder einer Festung, dann wird nach Vertilgung des Mundvorrathes (so lange das Kastell oder die Festung nicht übergeht), nicht nur in Ansehung der Garnisontruppen, sondern auch in Ansehung der Feldtruppen sowol auf *Desertion* als auf *Sterblichkeit*, und zwar für jedes Bataillon und jede Kavalleriedivision besonders, gewürfelt; erstlich, ob Desertion, und zweitens, ob Sterblichkeit Statt habe; endlich, nach bejahenden Würfen, wie stark sowol die eine als die andere sey? Die Zahl des Wurfes wird für die Desertion nur einmal, für die Sterblichkeit aber zweimal genommen.

84.

*Ueber welche Höhe aus Mörfern ge-
feuert werden könne.*

Aus Mörfern kann nur über eine Anhöhe $= 3$, nie aber über eine höhere geschossen werden.

Diese Regel gilt von den Bogenschüssen aus der Ebene $= 1$. Es versteht sich daher auch von selbst, daß, wenn der Mörser auf einer Anhöhe $= 2$ steht, er gar wol über eine Anhöhe $= 4$; wenn er auf einer Anhöhe $= 3$ steht, er auch über eine Anhöhe $= 5$ feuern könne.

Auch ist hier noch zu erinnern, daß über mehr als ein Viereck $= 3$ u. f. w. nicht ge-
feuert werden könne.

85.

*Hohle Wege, Defiléen, Ravins und
dergleichen.*

Hohle Wege, Defiléen, Ravins oder an-
dere Niederungen und Vertiefungen des Ter-
rains,

rains, welche nach dem *5ten Abschnitt* durch eine braune Farbe auf dem Spielbrette angezeigt werden, dienen den Truppen und übrigen Figuren in so weit zu einem Schutze, daß nur vom *Rande* desselben, oder vom Gebirge und aus Mörfern auf sie gefeuert werden kann. Eben so kann jedoch auch aus diesen Vertiefungen nur auf den Rand, oder nach dem Gebirge, oder aus Mörfern gefeuert werden.

86.

Das Feuern vom und nach dem Wasser.

Auf Figuren, die auf oder in dem Wasser stehen, kann ebenfalls nur vom *Ufer*, vom Gebirge und aus Mörfern gefeuert werden. So feuern auch sie entgegen.

87.

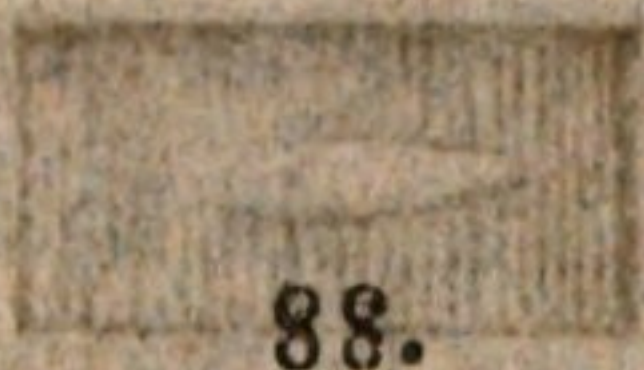
Wenn Generale auf ihre Truppen nicht wirken.

Generale, die von ihren Truppen entweder durch einen *Strom* oder durch eine Reihe

da-

dazwischen liegender *Wälder* oder *steiler Berge* getrennt sind, wirken auf das stärkere gedoppelte Schlagen und Feuern ihrer Truppen und Batterien (*Abschn. 21.*) nicht.

Sollten jedoch die schlagenden Figuren an dem einen, ihr General aber an dem andern Ufer eines nicht über 2 Vierecke breiten Stromes, — oder jene dicht vor einem nicht über ein Viereck breiten Walde, und dieser dicht hinter diesem Walde (auf was immer für einem Vierecke), stehen, — dann wirkt seine Gegenwart wie sonst, jedoch um 2 Vierecke minder fern; der General en Chef also nur auf eine Ferne von 5, ein Untergeneral nur auf eine Ferne von 3 Vierecken.



88.

Geschwächte Truppenfiguren schlagen minder.

Truppenfiguren, die schon die *Hälfte* an *Mannschaft* verloren haben, wirken minder.

Eben

Eben deswegen wirken die Schüsse der Infanterie selbst in der Nähe nur halb so viel, als bei ihrer vollen Stärke. Das Nemliche gilt auch von der Kavallerie.

Um die bereits auf die Hälfte geschwächten Truppenfiguren leicht kennbar zu machen, bediene man sich eines sogenannten *Kragens*, der über die Fahne oder Standarte der betreffenden Figur gezogen wird. Dieser *Kragen* besteht aus einem länglich viereckigen, auf einer Seite z. B. *rothen*, auf der andern *weissen*, in der Mitte durchschnittenen starken Papiere, nach dem folgenden Muster:



Die rothe Seite dient zur Bezeichnung der Truppenfiguren der weissen Parthei, so wie die weisse Seite für die rothe Parthei gehört.

Noch etwas vom Feuer der Infanterie.

Die Infanterie wirkt gegen Truppen, die in einer größern Entfernung als ein Viereck stehen, nur so, daß die Wurfzahl 3mal für den Verlust angenommen wird.

Auf Truppen oder Generale im Walde, in Dörfern oder Städten, oder in Verschanzungen auf dem Felde wirkt das Feuer der Infanterie nur dann, wenn sie ganz nahe steht; auch in Ansehung des Waldes, Dorfes, oder eines andern offenen Ortes der Würfelwurf für die Wirksamkeit des Feuerns entscheidet (*Abschn. 42.*) — In diesem Falle wird die Wurfzahl für Wälder, Dörfer und andere offene Orte nur mit 2 multiplicirt (*Abschn. 76.*). — Bei Feldschanzen hingegen wird, (wie aus dem 77sten Abschnitte schon bekannt ist), die Wurfzahl mit 3 multiplicirt. —

Noch etwas vom Feuer der Artillerie.

Das Artilleriefeuer ist nur in einer Entfernung von 4 Quadraten so stark, daß die Wurfzahl (der allgemeinen Regel nach) 4mal genommen wird. Außerdem wird diese, oder, nach Umständen, jede andere minder zu multiplicirende Wurfzahl nur halb genommen. —

Nachschrift.

Czaslau im Julius 1803.

Ich schmeichle mir, in den vorstehenden 90 Abschnitten alles das, was in Absicht auf dies *mein taktisches Bretspiel* zu wissen nöthig ist, hinreichend bestimmt und erklärt zu haben. Beim Spielen selbst wird derjenige, der *das Wesentliche dieses Spieles* einsieht, und einen nur etwas erfinderischen Geist besitzt, alles dasjenige, was etwa dabei noch mangeln mag, und zweckmäfsig festzusetzen wäre, auch ganz leicht, der *Analogie* gemäfs, angeben können, um für künftige Spiele als neue Regel zu dienen. — Besonders wird dies ein *praktischer Taktiker* im obigen Falle thun können; er wird diesem des

Schutzes der Taktiker ohne Zweifel würdigen Spiele alle die zweckmäßige Einrichtung verschaffen können, deren es fähig ist. —

Nach meiner in diesem hier beschriebenen taktischen Bretspiele ausgeführten ganz eigenen Idee könnte auch wol der Plan nebst Regeln zu einem *Seekriegsspiele* entworfen werden. — Zu diesem Behufe würde die See mit Inseln, Untiefen, Sandbänken, Klippen, Brandungen, Strömen, Küsten, Meerengen, Seehäfen, Buchten etc. auf dem Spielbrette darzustellen seyn. Auch hier müßten Würfelwürfe verschiedentlich gebraucht werden, namentlich in Absicht auf Winde, Stürme, die Wirkung der Artillerie u. s. w.

Inventis facile est addere. —

R e g i s t e r

über die wichtigsten Gegenstände der Beschreibung des Spieles mit Rückweisung auf die Abschnitte derselben.

A.

Armee, wenn und wie die Verstärkung einer geschwächten geschehen könne. 45. S. auch *Figuren*.

Artillerie, bewegliche, (nicht die den Festungen und Zitadellen eigene), wirkt nur in der Nähe eigener Truppen. 60. — Das Feuer derselben wirkt in der Nähe stärker als in der Ferne. 90. — Wie, in welchen Fernen sie nach steilen Bergen wirke. 61. 64. — Welche auch in welcher Ferne gegen Festungen und Zitadellen gebraucht werden könne. 69. — Wie sie vom Gebirge herab wirke. 63. 64. — Wie sie demontirt werde. 60. — Kann in keiner Festung noch Zitadelle aus einem mit eigener Artillerie versehenen Vierecke gebraucht werden. 60. — Wenn sie genommen werden kann, und was mit der genommenen geschieht. 49. 61. — Zu weit von eigenen Truppen entfernte, kann auch durch Eine Truppen-

Truppenfigur genommen werden. 74. — Die in des Feindes Hände gerathene kann von ihm erst beim folgenden Zuge zum Schlagen gebraucht werden. 72. — Hieran soll ein Vorrath von mancherlei Gattung zum Auswechseln vorhanden seyn. 60.

Artillerie, reitende, kann zu Belagerungen nicht gebraucht werden. 59. 69. — In welchen Fernen sie nach steilen Gebirgen wirke. 62.

Artillerie, unbewegliche, nemlich die eigenthümliche der Festungen und Zitadellen, wie selbige zu gebrauchen sey. 55. 69.

Ausfälle, wie dieselben aus Festungen und Zitadellen geschehen. 58.

B.

Belagerung, wie sich dabei der Belagernde der Artillerie bedienen kann. 69. —

Berge, wie sie auf dem Spielbrete, und warum in kubischen Formen darzustellen seyen. 9. 65. — Das Feuer von, nach und auf denselben. 25. 62. 63. 64. — Der Gang nach, auf und von denselben. 26. 66. — Wenn die Infanterie über steile Berge klettern könne. 44.

Bergnorm. 64. 65.

Besatzungstruppen, wie stark und nach welcher Norm in Festungen und Zitadellen dieselben anzunehmen seyen. 67. — Wie ihr Verlust zu berechnen sey. 79. 81. 82. 83.

Blessirte und Todte, nach welchem Verhältnisse gegen einander dieselben bei dem Verluste der Truppen zu berechnen seyen. 33.

D.

Demonirung der Artillerie, wie solche geschehe. 60.

Deserteurs sind als Todte zu berechnen. 47.

Desertion wegen der Entfernung von Magazinen. 38. — Bei unordentlicher *Retirade*. 39. — Aus Festungen und Zitadellen. 56. 82. 83.

Dörfer, ob das Feuern nach denselben wirke, entscheiden die Würfel. 42. — Das Feuern aus Mörsern wirkt nach denselben immer. 75. — Gegen Truppen in denselben ist das Feuern von außen minder wirksam als sonst. 76. — Wenn das Feuern der Infanterie, und wie stark es nach denselben wirke. 89. — Das Feuern aus denselben geschieht immer doppelt. 23. 47. — Wie in denselben geschlagen werde. 43. — Aus und nach denselben schlägt nicht die Kavallerie. 22. 43.

E.

Erfindung dieses Spieles, wenn, wo und von wem es geschehen sey. 1.

F.

Feldschanzen sind unbeweglich. 19. — Das Stellen derselben. 27. 78. — Wie stark das Feuer der Artillerie und Infanterie nach denselben wirke. 77. — Wenn Infanterie darein feuern könne. 89. — Darüber kann die Kavallerie nicht schlagen. 22. — Daraus wird doppelt gefeuert. 23.

Festungen. 55. — Wie man sich daraus der Artillerie bedienen könne. 69. — Welche Artillerie, und in welcher Ferne gegen sie dieselbe gebraucht werden könne. 69. — Wie Ausfälle daraus geschehen. 58. — Wie sie bestürmt werden. 57. — Wie Munitions- und Proviantvorräthe darin vertilgt werden, und was nach der Vertilgung des einen oder des andern geschehe. 56. — Desertion aus denselben. 56. 81. 83. — Wenn Sterblichkeit darin sich ergebe, und wie sie berechnet werde. 56. 81. 83. — Wie der Verlust zu berechnen ist, wenn Feldtruppen darin sind. 80. 83. — Wie der Verlust der Garnisonstruppen zu berechnen ist, wenn keine Feldtruppen darin sind. 79. — Wenn sie der geschwächten Garnison wegen übergehen. 81.

Figuren des Spieles, Anzahl derselben. 15. — Allgemeine Beschreibung ihrer Bildung. 10. — Farbe derselben. 11. — Aus welcher Materie sie verfertigt werden können. 14. — Eigentliche Gestalt der Truppenfiguren oder der schlagenden Mannschaft. 12. — Eigentliche Gestalt der Artillerie. 13. — der Feldschanzen. 13. — der Generale. 13. — der Magazine. 13. — der Pallisaden. 13. — der Schiffbrücken. 13. — Erste Stellung derselben. 27. — Wenn der erste Zug mit denselben geschehe. 28. — Wenn sie zum erstenmale schlagen. 29. — Wenn der zweite Zug mit denselben geschehe. 30. — In welcher Ordnung jeder Zug, wie auch jedes Schlagen geschehe. 52. — Gang derselben in grader Richtung aus und nach den 4 Seiten der Vierecke. 16. — Gang derselben in diagonalen Richtung aus und nach den 4 Winkeln der Vierecke. 17. — Gang derselben im Gebirge. 26. 66. — In welchen Fernen sie

sie schlagen. 20. — Wenn sie keinen freien Zug mehr haben, können sie auch sogar durch eine schlagende Figur genommen werden. 73.

G.

Gang der Figuren. 16. 17. 26. — Im Gebirge. 26. 66.

Gang der Mörser. 17.

Gang der Schiffbrücken, Pontons oder Schiffe zu Wasser. 18.

Garnisonstruppen, siehe *Besatzungstruppen*.

Gefangene, wie selbige ranzionirt oder ausgewechselt werden. 48.

Gefangennehmung eines Generals, wenn sie Statt habe. 41.

Gefangennehmung der Truppen, einzelne, nicht ganzer Bataillons und Divisionen. 34. 36. 61. — Ganzer Bataillons und Kavalleriedivisionen. 34. 61. 72. 73. — Wie selbige vorgemerkt werde. 36. 72. — Wenn die Truppen sich nicht gefangen geben wollen, dann wird beiderseits geschlagen. 37.

Generale schlagen nicht. 68. — Wie und wenn ihre Gegenwart wirkt. 21. — Wenn sie von ihren Truppen durch einen Strom, oder durch Wälder, oder auch durch steile Gebirge getrennt, nicht wirken. 87. — Wo sie über das Wasser setzen können. 26. — Können über Moräste und Sümpfe nicht setzen. 26. — Wenn sie gefangen werden. 41. — Wenn sie blessirt oder getödtet werden können. 40. 41. — Wenn ein Theil keinen General

General mehr hat, welchen Vortheil alsdann der Gegentheil habe. 39. 61.

H.

Höhen, darüber kann nur aus Mörfern gefeuert werden. 24.
— Ueber welche aus Mörfern nicht gefeuert werden kann. 84.

I.

Ja des Würfelwurfs, welche Wurfzahlen es anzeigen. 34.
Infanterie, ihr Feuer wirkt in der Ferne minder als in der Nähe. 89. — Ihr Feuer wirkt nach Wäldern, Dörfern, Städten und Feldschanzen nur ganz in der Nähe. 89.

K.

Kastelle, siehe *Zitadellen*.

Kavallerie, wo sie nicht schlägt. 22. — Wenn und wie sie in Wäldern, Dörfern, offenen Orten und im Wasser schlagen kann. 43. — Wo sie über das Wasser setzen kann. 26. — Kann über Moräste und Sümpfe nicht setzen. 26.

Klettern der Infanterie über steile Berge, wenn solches möglich sey. 44.

M.

Magazine, ihre zu weite Entfernung kann Desertionen veranlassen. 38. — Wenn selbige genommen oder verbrannt werden. 50.

Mörser,

Mörser, Gang derselben. 17. 69. — Daraus kann auch über andere Figuren gefeuert werden. 20. — Ueber welche Höhen sie nicht feuern können. 84. — Wie aus ihnen nach Anhöhen gefeuert werde. 62. — Wie aus ihnen von Anhöhen herab gefeuert werde. 63. — Können auch aus Festungen und Zitadellen als Batteriegeschütz gebraucht werden. 69. — Wirken immer nach Wäldern, Dörfern und offenen Orten. 75. — Ihre Wirkung gegen Truppen hinter Feldschanzen. 77. — Aus ihnen kann nach und aus Vertiefungen, Ravins, Defilées etc. immer gefeuert werden. 85.

Moräste, siehe *Sümpfe*.

Mundvorräthe, siehe *Proviantvorräthe*.

Munitiionsvorräthe, wie sie in Festungen vertilgt werden. 56. — Wie sie in Zitadellen vertilgt werden. 59.

N.

Nein des Würfelwurfs, welche Wurfzahlen es anzeigen. 34.

Nützlichkeit dieses taktischen Spieles. 2.

P.

Pallisaden sind unbeweglich. 19. — Ihre Stellung und ihr Gebrauch. 27. 78. — Darüber schlägt nicht die Kavallerie. 22.

Pontons, siehe *Schiffbrücken*.

Proviantvorräthe, wie sie in Festungen vertilgt werden. 56. — Wie sie in Zitadellen vertilgt werden. 59. — Wenn sie in Festungen und Zitadellen vertilgt worden sind, wie das Sterben der darin befindlichen Truppen zu berechnen

nen sey. 81. 83. — Wie nach Vertilgung derselben die
Desertion aus Festungen und Zitadellen zu berechnen
sey. 82. 83.

R.

Ranzionirung der Gefangenen, wenn und wie sie geschehe.
45. 48.

Ravins, zu welchem Vortheile sie den Figuren dienen. 85.

Rekonvalescenten, wie durch sie geschwächte Truppen ver-
stärkt werden. 46.

Rekruten, wie durch sie geschwächte Truppen verstärkt wer-
den. 47.

Retirade, siehe Rückzug.

Rückzug, allgemeiner, wenn und wie er auf einer oder bei-
den Seiten stattfindet. 53.

Rückzug, unordentlicher, wenn er Statt habe, und was dabei
geschehe. 39. 61.

S.

Schachspiel, wie davon das Kriegsspiel unterschieden sey. 3.

Schiffbrücken oder Schiffe, Gang derselben zu Wasser. 18. —

Darauf schlägt die Kavallerie in keinem Falle. 22. —

Wie sie in feindliche Hände kommen. 51. — Können

mehrere übereinander (außer dem Wasser) gelegt, auch

mit jeder Figur besetzt werden. 51. — Können auf

dem Wasser zusammengeschossen werden, und was dabei

in Ansehung der darauf befindlichen Mannschaft zu be-

obachten sey. 70.

Schlagen, in welchen Fernen es geschehe. 20. — Wenn das
erste geschehe. 29. — In welcher Ordnung es gesche-

hen

- hen pflege. 52. — Wie Schlag, Gegenschlag und Zug auf einander folgen. 31.
- Schwimmen*, wie zu erfahren sey, ob bei zusammengeschossenen Schiffen ein Theil der darauf gestandenen Mannschaft sich durch Schwimmen gerettet habe. 70.
- Spiel*, Erfindung desselben. 1. — Nützlichkeit desselben. 2. — Wie es angefangen werde. 27. — Wie es geendigt werde. 53. — Die Unterbrechung desselben. 53. — Wenn und wie dabei ein allgemeiner Rückzug auf einer oder auf beiden Seiten statfinde. 53.
- Spielbret*, Beschaffenheit desselben. 4. 5. 6. 8. — Gröfse desselben. 8. — Rand desselben. 54. — Stellung. 7.
- Städte*. Was von Dörfern gilt, gilt auch von Städten. Daher siehe *Dörfer*.
- Stellung* des Spielbretes. 7. — Erste der Figuren. 27. — Zweite und jede folgende der Figuren. 52.
- Stürme* auf Festungen und Zitadellen. 57. 80.
- Sümpfe*. 9. 26.
- T.**
- Tabellen* zur Vormerkung eines jeden einzelnen Truppenverlustes. 32. 79.
- Terrain*, siehe *Spielbret*.
- Todte*, wie der Verlust hieran vorzumerken. 33. — Wie der Verlust hieran zu ersetzen. 47.
- Truppenfiguren*, wenn sie die Hälfte ihrer Mannschaft verloren haben, schlagen sie minder. 38. — Wenn sie der Schwäche wegen nicht mehr agiren können. 71.
- Truppenverlust* wird durch Würfelwürfe bestimmt. 29. 32. — Wie dabei Bleßirte und Todte zu berechnen sind. 33. — Wie

Wie er beim Stürmen der Festungen und Zitadellen berechnet werde 57 — Wie er vorgemerkt werde. 32.

33. — Wie und wenn er ersetzt werde. 45 — 48.

U. V.

Unterschied dieses Spieles vom Schachspiele. 3.

Verlust der Truppen, siehe Truppenverlust.

W.

Wälder, wenn das Feuern nach denselben wirksam sey. 42. —

Gegen Truppen darin ist das Feuern von aussen minder wirksam. 76. — Dahin wirken Mörser immer. 75. —

Wenn das Feuern der Infanterie, und wie stark nach denselben es wirke. 89. — Aus und nach denselben schlägt die Kavallerie nicht. 22. — Daraus wird immer doppelt gefeuert. 23. 42. — Wie darin geschlagen werde. 43.

Wasser, wie der Lauf desselben angedeutet wird. 18. — Tiefen und Untiefen darin. 9. — Von und nach demselben schlägt die Kavallerie nicht. 22. — Wenn von und nach demselben Infanterie und Kanonen feuern können. 86.

Wege, hohle, siehe Ravins.

Würfelwürfe zeigen den Truppenverlust an. 29 32.

Würfelwurf Ja und Nein. 34. 35.

Z.

Zitadellen. 55. — Darstellung derselben. 59. — Wie man sich daraus der Artillerie bedienen könne. 69. — Wie

sie bestimmt werden. 57. — Wie Ausfälle daraus geschehen. 58. — Wie darin Munitions- und Proviantvorräthe vertilgt werden. 59. — Wenn sie mit Feldtruppen besetzt sind, wie der Verlust derselben zu berechnen sey. 80. — Wie sie der zu sehr verminderten Besatzung wegen übergehen. 81.

Zug mit Figuren, wenn der erste geschieht. 28. — Wenn der zweite geschieht. 30.

Zug und Schlagen, wie es auf einander folgt. 31.

Verbesserungen.

Seite 12. Zeile 17. lese man: statt derselben, desselben.

S. 23. Z. 1. lasse man, sondern, hinweg.

S. 41. Z. 9. lese man; statt Nowaz, Nowak.

S. 46. Z. 19. lese man: statt Wülfelwurfe, Würfelwurfe.

S. 122. Z. 1. lese man: statt gestellt, auch wol u. s. w., gestellt, auch wol befestigt werden, oder erst während des Spieles.

S. 122. Z. 11. lese man: statt wird, sind.

Bücher in J. C. Hendels Verlage.

- Andrä, F. H.**, das Schachspiel, mit historischen Bemerkungen erläutert, und zum Gebrauch sowohl für Anfänger als geübtere Freunde desselben praktisch ausgearbeitet. 8. 796. 4 Gr.
- D'Antoni, A. B. Papp.**, von der Kriegsbaukunst; für die königlich theoretischen Schulen der Artillerie und Fortifikation. Erstes Buch, in welchem die reguläre Fortifikation abgehandelt wird. 8. nebst 23 Kupfern. Aus dem Ital. übersetzt von einem Offizier des Kön. Preuß. Ingenieurkorps. 1 Thlr. 16 Gr.
- dasselbe in franz. Sprache. 8. 798. 1 Thlr. 16 Gr.
- Archiv für deutsche Schützengesellschaften.** 3 Bände. Von J. C. Hendel. gr. 8. 803. 4 Thlr.
- Erster Band enthält: Versuch einer historischen Beschreibung aller ehemaligen und jetzt üblichen Wehr- und Waffenarten. Mit Kupfern, mehreren Holzschnitten und 2 Tabellen. 1 Thlr. 12 Gr.
- Zweiter Band enthält: Schützennachrichten von 40 deutschen Städten. Mit Kupfern. 1 Thlr. 6 Gr.
- Dritter Band enthält: Beschreibung der Schützengesellschaften von 38 Städten; nebst einem Anhang zur Verbesserung des bisherigen Flintenschlosses. Mit einem Kupf., das neue Flintenschloß betreffend. 1 Thlr. 6 Gr.
- Bernhard, H.**, über unrichtige Ideen von Richtung und deren Folgen in der Taktik, nebst Vorschlägen zu richtigen Ideen aus der Natur genommen, und durch Kupfer erläutert. 8. 6 Gr.
- Meinert, Fr.**, über d. Studium d. militär. mathemat. Wissenschaften auf Universitäten; nebst ein. Vorschlage z. nützl. Verbreitung dieser Wissenschaften bei den Regimentern d. Kön. Pr. Armee gr. 8. 788. 9 Gr.
- über d. Studium d. Mathematik f. Juristen, Cameralisten u. Oekonomen auf Universitäten. gr. 8. 10 Gr.
- Was muß ein Offizier wissen, wenn er seinem Stande wahre Ehre machen will? 8. 3 Gr.
- Schmieder, D. C. C.**, Versuch einer praktischen Elementar-Geometrie, für Schulen und zum Selbstunterricht, mit beigedruckten Figuren. gr. 8. 16 Gr.
- Vegetius, Flav. Renatus**, Anleitung zur Kriegswissenschaft an den Kaiser Valentinian, in 5 Büchern. Aus dem Latein. übersetzt und ausführlich erläutert von R. Meintke. 8. 1800. 20 Gr.

H. HEINRICH
Buchbinderei
Rottenburg/1



Opiz, Jan Ferdinand,

Das Opiz'sche Kriegsspiel ein Beitrag zur Bildung künftiger und zur
Unterhaltung selbst der erfahrensten Taktiker

Halle 1806

Mil.g. 172

urn:nbn:de:bvb:12-bsb10594830-3